

Universidade Federal de São Paulo
Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Programa de Pós-graduação em Letras

Karla Angélica Fernandes Gomez

**O caminho para *Persépolis*:
Intermedialidade, quadrinhos e animação**

Guarulhos
2019

Karla Angélica Fernandes Gomez

**O caminho para *Persépolis*:
Intermedialidade, quadrinhos e animação**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da EFLCH – Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos Linguísticos
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Ramazzina Ghirardi

Guarulhos

2019

Na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei de direitos autorais nº 9610/98, autorizo a publicação livre e gratuita desse trabalho no Repositório Institucional da UNIFESP ou em outro meio eletrônico da instituição, sem qualquer ressarcimento dos direitos autorais para leitura, impressão e/ou download em meio eletrônico para fins de divulgação intelectual, desde que citada a fonte.

Gomez, Karla

O caminho para *Persépolis*: intermedialidade, quadrinhos e animação/

Karla Angélica Fernandes Gomez – Guarulhos, 2019.

115 p.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de São Paulo. Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Ana Luiza Ramazzina Ghirardi

Título em inglês: The path to *Persepolis*: intermediality, comics and cinema

1.Intermedialidade 2.Adaptação 3.Quadrinhos 4.Filme de animação 5.*Persépolis*

Karla Angélica Fernandes Gomez

O caminho para *Persépolis*: Intermidialidade, quadrinhos e animação

Aprovação: _____/_____/_____

Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Ramazzina Ghirardi

Presidente da Banca (orientadora)

Universidade Federal de São Paulo

Prof.^a Dr.^a Renata Philippov

Titular interno

Universidade Federal de São Paulo

Prof.^a Dr.^a Maria Luiza Guarnieri Atik

Titular externo

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof.^a Dr.^a Gloria Carneiro do Amaral

Suplente

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Aos meus pais, por sempre me mostrarem o melhor caminho a seguir.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Liliam Fernandes e Fernando Antônio Gomez Troncoso, por sempre me incentivarem a seguir meus sonhos e por me apoiarem em todas as minhas escolhas.

Aos meus amigos de vida Italo, Carol, Jéssica e Nathalya, por me ouvirem e me aconselharem sobre tudo, por sempre me lembrarem de quem eu sou e de que tenho com quem contar.

Ao Rafael, por todo o carinho incondicional, por me entender e por me ajudar tanto nessa reta final.

Às minhas amigas também mestrandas Fabiana e Amanda, por compartilharem comigo seu conhecimento, experiências, anseios e dúvidas e assim me fazerem crescer profissionalmente.

Às queridas colegas do nosso grupo de pesquisa Marinete, Simone, Victória, Danielle e Melissa, por nossas discussões sempre tão enriquecedoras e pelas indicações valiosíssimas que tanto acrescentaram a minha pesquisa.

À minha orientadora, prof.^a Dr.^a Ana Luiza Ramazzina Ghirardi, por ser minha professora desde o início da minha jornada na Unifesp, em 2011, e pela orientação e amizade agora no mestrado, sempre com muita dedicação e carinho comigo e com o nosso trabalho.

À Capes, pela bolsa concedida no segundo ano do mestrado.

A todos os professores da Unifesp com quem tive aula na graduação e na pós-graduação.

Ao prof. Dr. José Garcez Ghirardi, pelas aulas e palestras ministradas na Unifesp nos últimos dois anos, que tanto contribuíram para o meu entendimento sobre intermidialidade, e pela ajuda gentilmente oferecida na reta final da dissertação.

Ao prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos e à prof.^a Dr.^a Ana Elvira Gebara pelas grandes contribuições feitas no exame de qualificação.

À prof.^a Dr.^a Renata Philippov e à prof.^a Dr.^a Maria Luiza Atik, por prontamente aceitarem o convite para fazerem parte da banca de defesa.

*Se as coisas são inatingíveis... ora!
Não é motivo para não querê-las...
Que tristes os caminhos, se não fora
A presença distante das estrelas.*

Mário Quintana

Resumo

A presente dissertação tem por objetivo analisar o processo de intermedialidade verificado na adaptação da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007) para o cinema, dando origem à animação homônima, dirigida pela própria autora em parceria com Vincent Paronnaud. A pesquisa consiste em investigar trechos de alguns capítulos da obra fonte e sua representação no filme de animação, considerando a transposição de conteúdo de uma mídia (HQ) a outra (cinema, sendo a animação um gênero dessa mídia). O referencial teórico utilizado foi baseado sobretudo nas contribuições de Rajewsky (2012) e Elleström (2017) para intermedialidade, Gaudreault & Marion (2012) a respeito dos conceitos de *fabula* e *syuzhet*, Boutin (2012) sobre multimodalidade, Genette (1982) e Gervais (2009) sobre intertextualidade, Field (2014), Stam (2006) e Hutcheon (2013) sobre adaptação. Em relação às mídias aqui trabalhadas, quadrinhos e cinema, alguns critérios de análise foram estabelecidos de acordo com os estudos de Barbieri (2017), Cagnin (2014) e Nogueira (2010). A hipótese da pesquisa é a de que a adaptação representa um novo produto, um hipertexto que deriva de um hipotexto (a HQ), seguindo a nomenclatura de Genette (1982). O processo de construção de sentido no filme de animação realizou-se explorando as características próprias da mídia em questão, que diferem das possibilidades da HQ, apesar de ambas se caracterizarem por apresentar uma linguagem multimodal.

Palavras-chave: Intermedialidade; Adaptação; Quadrinhos; Filme de Animação; *Persépolis*.

Abstract

This M.A. thesis aims at analyzing the intermediatic adaptation of the comic *Persepolis* (SATRAPI, 2007) to cinema, originating the animated film (also named *Persepolis*) directed by the author herself with Vincent Paronnaud. The research consists in investigating some excerpts from the source work and their rendering in the animated film, focusing on the transposition of content from one media (comic) to another (cinema, being the animated film a genre of this media). The theoretical framework used has as its key contributions the works by Rajewsky (2012) and Elleström (2017) on intermediality; Gaudreault & Marion (2012) on the concepts *fabula* and *syuzhet*; Boutin (2012) on multimodality; Genette (1982) and Gervais (2009) on intertextuality; Field (2014), Stam (2006) and Hutcheon (2013) on adaptation. The criteria for the analysis of the media studied here, comics and cinema, derive from works by Barbieri (2017), Cagnin (2014) and Nogueira (2010). The research hypothesis is that the adaptation represents a new product, a hypertext (the animation) which results from a hypotext (the comic), according to Genette's nomenclature (1982). The process of meaning construction in the animated film was based on the characteristics of this media, which differs from those of the media *comics*, even though both are characterized by a multimodal language.

Keywords: Intermediality; Adaptation; Comics; Animated film; *Persepolis*.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: excerto do capítulo <i>O véu</i> da HQ	36
FIGURA 2: excerto do capítulo <i>O vinho</i> da HQ	37
FIGURA 3: excerto do capítulo <i>O vinho</i> da HQ	38
FIGURA 4: excerto do capítulo <i>A maquiagem</i> da HQ	40
FIGURA 5: excerto do capítulo <i>Kim Wilde</i> da HQ	41
FIGURA 6: excerto do capítulo <i>Os F-14</i> da HQ	42
FIGURA 7: praxinoscópio	43
FIGURA 8: minuto 15'59'' da animação	46
FIGURA 9: minuto 44'14'' da animação	47
FIGURA 10: minuto 44'20'' da animação	47
FIGURA 11: minuto 24'38'' da animação	48
FIGURA 12: minuto 12'15'' da animação	49
FIGURA 13: minuto 12'28'' da animação	49
FIGURA 14: minuto 51'28'' da animação	50
FIGURA 15: autora Marjane Satrapi	51
FIGURA 16: excerto do capítulo <i>A bicicleta</i> da HQ	52
FIGURA 17: Che Guevara	52
FIGURA 18: excerto do capítulo <i>O legume</i> da HQ	53
FIGURA 19: capas das edições francesas da HQ	55
FIGURA 20: capa da edição brasileira da HQ	56
FIGURA 21: primeira página da introdução da HQ (versão brasileira)	57
FIGURA 22: segunda página da introdução da HQ (versão brasileira)	58
FIGURA 23: terceira página da introdução da HQ (versão brasileira)	59
FIGURA 24: excerto do capítulo <i>O véu</i> da HQ	60
FIGURA 25: excerto do capítulo <i>As Ovelhas</i> da HQ	62
FIGURA 26: excerto do capítulo <i>A chave</i> da HQ	62
FIGURA 27: capa da animação (versão brasileira)	65
FIGURA 28: minuto 1'00'' da animação	66
FIGURA 29: minuto 1'39'' da animação	67
FIGURA 30: minuto 3'01'' da animação	67

FIGURA 31: excerto do capítulo <i>O véu</i> da HQ	69
FIGURA 32: excerto do capítulo <i>O véu</i> da HQ	69
FIGURA 33: minuto 1'43'' da animação	70
FIGURA 34: excerto do capítulo <i>O dote</i> da HQ	71
FIGURA 35: minuto 41'30'' da animação	73
FIGURA 36: minuto 41'49'' da animação	74
FIGURA 37: minuto 42'21'' da animação	75
FIGURA 38: excerto do capítulo <i>O fim</i> da HQ	75
FIGURA 39: momento 1h33'34'' da animação	76
FIGURA 40: excerto do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	77
FIGURA 41: excerto do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	79
FIGURA 42: excerto do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	80
FIGURA 43: excerto do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	82
FIGURA 44: minuto 36'38'' da animação	83
FIGURA 45: <i>Godzilla</i>	84
FIGURA 46: minuto 36'58'' da animação	85
FIGURA 47: minuto 37'04'' da animação	86
FIGURA 48: minuto 38'54'' da animação	86
FIGURA 49: minuto 39'20'' da animação	87
FIGURA 50: minuto 39'24'' da animação	88
FIGURA 51: minuto 39'51'' da animação	89
FIGURA 52: excerto do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	90
FIGURA 53: minuto 39'40'' da animação	91
FIGURA 54: três últimos quadrinhos do capítulo <i>O Shabat</i> da HQ	92
FIGURA 55: minuto 39'55'' da animação	93
FIGURA 56: quadro <i>O Grito</i>	94
FIGURA 57: referências intermediáticas e quadro <i>O Grito</i>	95
FIGURA 58: minuto 02'41'' da animação	96
FIGURA 59: minuto 03'01'' da animação	97
FIGURA 60: excerto do capítulo <i>O véu</i> da HQ	98
FIGURA 61: minuto 44'07'' da animação	99
FIGURA 62: momento 1h03'51'' da animação	100
FIGURA 63: momento 1h32'02'' da animação	101
FIGURA 64: momento 1h29'31'' da animação	102

FIGURA 65: excerto do capítulo <i>O fim</i> da HQ	103
FIGURA 66: excerto do capítulo <i>O fim</i> e capa da HQ (versão brasileira).....	104
FIGURA 67: momento 1h31'18'' da animação	104
FIGURA 68: excerto do capítulo <i>O fim</i> da HQ	106

SUMÁRIO

Considerações iniciais.....	14
 Capítulo I – Intermedialidade, Intertextualidade e Adaptação	
1.1 Intertextualidade e intermedialidade	19
1.2 Adaptação.....	24
1.3 <i>Fabula, syuzhet</i> e mediatividade	28
 Capítulo II – Categorias de análise	
2.1 HQ e autobiografia	31
2.2 Animação/ cinema	42
 Capítulo III - O diálogo HQ e cinema: <i>Persépolis</i> em animação	
3.1 A autora: Marjane Satrapi.....	51
3.2 <i>Persépolis</i> : uma autobiografia em HQ.....	54
3.3 Autobiografia em HQ adaptada para o cinema.....	64
3.4 <i>Persépolis</i> em animação	65
3.4.1 Perfume de jasmim	68
3.4.2 Referências intermediáticas: cinema e pintura	76
3.4.3 A cor e a narrativa em <i>flashback</i>	96
 Considerações finais.....	 110
 Referências bibliográficas.....	 112

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Adaptar, verbete definido no dicionário Aurélio da seguinte maneira: 1. Tornar apto; 2. Adequar; 3. Modificar texto de (obra literária), adequando-o a certo público, ou transformando-o em peça teatral, *script*, etc.; 4. Tornar-se afeito a (algo) (AURELIO, 2010, p. 16). A terceira definição apresentada pelo dicionário refere-se ao tipo de adaptação que muitas vezes é observada a partir de obras literárias. Romances e contos, por exemplo, são frequentemente adaptados a outras mídias, como filmes, minisséries e Histórias em Quadrinhos (HQs). As adaptações, no entanto, nem sempre são literárias, pois podem acontecer entre mídias que não sejam consideradas como parte da literatura, mas sim como outros gêneros artísticos, como é o caso do cinema, de jogos de videogame e das HQs.

A terceira definição apresentada no dicionário, no entanto, não se distancia muito do significado das duas anteriores. Ao adaptar uma obra, a ideia de adequação está sempre presente, seja em relação ao público-alvo, seja em relação à mídia através da qual a história será contada. Adaptar um conteúdo é, portanto, *torná-lo apto* para ser apresentado de outra maneira, diferente da obra fonte. Para Linda Seger (2007),

Adaptar uma história é como procurar agulhas em um palheiro. Significa ter que escolher o que é mais importante em determinado material, dentre um leque de opções que pode ser muito rico e complexo, além de dotado de certo grau de caos. Porém, escolhas têm que ser feitas. (SEGER, 2007, p. 26)

Dentro desse “leque de opções”, as adaptações podem acontecer de diferentes formas e com diferentes objetivos: facilitar a leitura de clássicos a crianças e adolescentes, decorrerem do sucesso da obra fonte, que acaba por ocasionar sua adaptação a outras mídias, etc. De acordo com a motivação para a realização da adaptação, as escolhas do adaptador podem variar. Ao facilitar a leitura de um romance para um público-alvo específico, como crianças e adolescentes, a preocupação com o vocabulário deve ser maior e, dependendo do formato para o qual a obra será adaptada, outros elementos deverão surgir. Se o romance for adaptado para uma HQ, por exemplo, o texto verbal não será suficiente: o adaptador deverá criar também as imagens características dessa mídia. Por outro lado, se o mesmo romance for adaptado para um conto, provavelmente alguns

pontos secundários do enredo serão suprimidos, uma vez que a extensão dessa adaptação tende a ser menor do que a do romance.

Sobre a ocorrência de adaptações, Hutcheon (2013) apresenta dados estatísticos concretos, datados de 1992, em relação a produções fílmicas: 85% dos vencedores de todos os Oscar para melhor filme, 95% das minisséries produzidas e 70% dos filmes premiados com um Emmy foram adaptações (HUTCHEON, 2013, p. 24).

Em sua dissertação, Marta Noronha e Sousa (2010), com o objetivo de estudar a fidelidade em adaptações literárias, fez um levantamento mais atualizado do número de adaptações para o cinema. Para a coleta de dados, o autor consultou as seguintes plataformas: o ranking de 250 melhores filmes de todos os tempos, elaborado pelo site *Internet Movie Database*; o ranking *100 years... 100 movies*, organizado pelo AFI (*American Film Institute*); a lista de todos os filmes premiados, até então, na categoria de melhor filme do Oscar, organizado pela AMPAS (*Academy of Motion Picture Arts and Science*); e o catálogo *100 dias 100 filmes*, realizado por Costa (1994, *apud* SOUSA, 2010) e promovido pela Cinemateca Portuguesa.

Após a análise das listas e catálogos, Sousa (2010) obteve como resultado uma porcentagem maior de adaptações, em relação a produções que o autor denomina “originais”, em três dos quatro rankings estudados. O resultado final obtido foi que 59% dos filmes presentes nas listas consultadas eram adaptações, contra 41% de filmes originais (SOUZA, 2010, p. 19).

Apesar de muitas das adaptações passarem pelo cinema, tê-lo como uma das partes (obra-fonte ou obra-alvo) não é uma regra, como já exemplificado anteriormente. Muitas vezes observa-se a presença das HQs como uma das mídias envolvidas, seja como a obra primeira, ou como a obra adaptada. Há casos, por exemplo, de HQs criadas após o grande sucesso de seus respectivos filmes; romances que foram adaptados para os quadrinhos (por vezes, com o intuito de facilitar a leitura para o público jovem); e ainda quadrinhos que deram origem a adaptações fílmicas, como é o caso de *Persépolis* (SATRAPI, 2007), objeto de análise desta pesquisa. Especificamente no contexto brasileiro, as adaptações de romances para HQs com linguagem adaptada ao público jovem ganharam um novo *status* a partir de 2006, pois, desde a data em questão, o PNBE

(Programa Nacional Biblioteca da Escola)¹, do Ministério da Educação, passou a incluir as HQs em seu acervo de livros distribuídos às escolas, estreitando a relação de crianças e adolescentes com a nona arte, a HQ.

Como se pode observar através dos exemplos citados, em diversos casos de adaptação há também o processo de intermedialidade que, em um sentido amplo, refere-se aos fenômenos que acontecem entre as mídias. Rajewsky (2012) propõe três subcategorias da intermedialidade², dentre elas a transposição midiática, que é a passagem de um conteúdo de uma mídia³ para outra. O que se entende por adaptação, portanto, se enquadra nesse conceito de transposição midiática proposto pela autora, já que ocorre quando um produto fonte serve de base para a criação de um produto alvo, muitas vezes em uma nova mídia.

Apesar da relação clara entre as duas obras, é importante ressaltar que a adaptação deve ser considerada independente da obra fonte, e a noção de originalidade é mantida. É preciso aqui destacar que a noção de “originalidade/original” constitui objeto de muita discussão. Para essa pesquisa, adota-se a formulação elaborada por Barthes (2004):

[...] um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teológico (que seria a “mensagem” do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas de mil focos de cultura. [...] o escritor pode apenas imitar um gesto sempre anterior, jamais original; seu único poder está em mesclar as escrituras, em fazê-las contrariar-se umas pelas outras, de modo que nunca se apoie em apenas uma delas; quisera ele *exprimir-se*, pelo menos deveria saber que a “coisa” interior que tem a pretensão de “traduzir” não é senão um dicionário todo composto, cujas palavras só se podem explicar através de outras palavras, e isto indefinidamente [...] (BARTHES, 2004, p. 62, grifo do autor)

¹ As HQs foram incluídas em uma das três ações do programa, o PNBE Literário. Maiores informações sobre o programa e o acervo de obras adotadas podem ser consultadas no link: <http://portal.mec.gov.br/busca-geral/309-programas-e-aco-es-1921564125/programa-nacional-biblioteca-da-escola-1229869342/12368-programa-nacional-biblioteca-da-escola>. Acesso em 19 de dezembro de 2018.

² Além da *transposição midiática*, a autora propõe outras duas subcategorias: a *combinação de mídias*, que ocorre quando duas ou mais mídias distintas são combinadas e contribuem para a significação do produto final, como a ópera, que combina música e teatro; e a *referência intermidiática*, observada quando há a imitação de outras mídias dentro de uma obra específica.

³ Para efeito dessa pesquisa, adota-se aqui o conceito de mídia segundo Wolf (1999): “[M]ídia” pode ser definida [...] como um meio de comunicação convencionalmente distinto, especificado não só por canais (ou um canal) de comunicação particular(es) mas também pelo uso de um ou mais sistemas semióticos que servem para transmitir mensagens culturais. (in CLÜVER, 2006, p. 34)

Se o texto é “um espaço de dimensões múltiplas” a ideia de pensar em fidelidade para com o autor de um texto fonte e para com a obra em si é descartada, pois, para que ocorra uma adaptação, necessariamente deve haver mudanças, ou melhor, escolhas, feitas pelo adaptador especialmente quando há o processo de intermedialidade, já que as mídias apresentam meios de expressão complexos e diversos. Além disso, as obras adaptadas revelam a interpretação de seu realizador em relação à *fabula* (conceito a partir de Gaudreault e Marion, 2012 que será retomado em outra secção).

Considerando que no processo de intermedialidade de *Persépolis* são englobadas duas mídias distintas, a HQ e a produção cinematográfica, a presente dissertação tem como objetivo analisar trechos selecionados dessa transposição midiática. Apesar de ambas as obras apresentarem uma linguagem multimodal, as possibilidades de representação do conteúdo são distintas em cada uma das mídias. A multimodalidade e a medialidade permitem que se criem produtos diferentes em mídias diferentes, e a hipótese deste trabalho é justamente a de que o filme e a HQ aqui estudados são obras complexas e independentes, cada uma utilizando os recursos possíveis dentro de suas mídias correspondentes, mantendo “dimensões múltiplas”, ainda que a essência narrativa seja a mesma. Seger (2007) destaca que “a adaptação é um novo original, onde o adaptador busca o equilíbrio entre preservar o espírito do original e criar uma nova forma” (SEGER, 2007, p. 26).

Além destas considerações iniciais, a presente dissertação é composta por três capítulos, considerações finais e referências bibliográficas.

No primeiro capítulo serão abordadas questões concernentes à intermedialidade, intertextualidade e adaptação, alguns dos conceitos fundamentais para a pesquisa. Para isso, serão tomados como base os trabalhos de Rajewsky (2012) e Elleström (2017) para intermedialidade; Gervais (2009) e Genette (1982) para intertextualidade; Boutin (2012) para multimodalidade; Feijó (2010) para leitura; Hutcheon (2013), Stam (2006) e Field (2014) para adaptação e Gaudreault e Marion (2012) a respeito dos conceitos de *fabula* e *syuzhet*.

No segundo capítulo serão apresentadas as categorias de análise das duas mídias estudadas, HQ e cinema de animação. Serão exploradas as características e possibilidades de representação de cada uma das mídias de acordo com os estudos de Eisner (2010), Barbieri (2017) e Cagnin (2014) para a HQ; Nogueira (2010) para animação e Barbieri (2017) e Cagnin (2014) novamente para explorar o enquadramento das imagens, tanto em

HQs quanto em animações. Considerando ainda a relação das mídias estudadas com outras linguagens e o fato de *Persépolis* (SATRAPI, 2007) ser uma HQ autobiográfica, os estudos de Lejeune (2014) sobre autobiografia serão brevemente explorados nessa secção.

No terceiro capítulo, serão apresentados o *corpus* e a metodologia da pesquisa, e serão observados trechos do processo de adaptação de *Persépolis*, considerando o caso de transposição midiática (RAJEWSKY, 2012) e seus elementos multimodais. Para tal análise, serão utilizados excertos da HQ e imagens da animação a fim de observar: i) a relação de Marjane com a avó e sua influência na vida da menina, além da simbologia da flor de jasmim; ii) os casos de referência intermediária em determinados trechos da adaptação; iii) a presença de cenas coloridas no filme de animação, ausentes na HQ.

Finalmente, nas considerações finais, serão expressas as impressões gerais sobre esse caso de adaptação e também as interpretações e conclusões obtidas a partir da análise no terceiro capítulo.

Através dessa pesquisa, espera-se contribuir, principalmente, com os estudos sobre intermedialidade e adaptação, bem como sobre os gêneros aqui estudados, HQ e animação.

INTERMIDIALIDADE, INTERTEXTUALIDADE E ADAPTAÇÃO

1.1 Intertextualidade e intermidialidade

O conceito de intertextualidade⁴ admite que sempre haverá, em qualquer texto, marcas de outros anteriores. Cabe ao autor decidir o quanto dessas referências ele deixará explícito ou não em sua obra. Genette (1982) vai além e propõe um termo ainda mais amplo, a “transtextualidade”, que abrange todas as possibilidades de relações entre dois ou mais textos, estejam elas explícitas ou não. Para isso, o autor sugere cinco tipos de relações transtextuais: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade⁵.

Embora todos sejam categorias da intertextualidade, o último conceito, o da hipertextualidade, é o mais relevante para essa pesquisa e para os estudos de adaptações em geral, pois engloba os casos em que um hipotexto, ou seja, um texto primeiro, dá origem a um hipertexto, este modificado e resultando em um novo produto. Dessa forma, o *corpus* da presente pesquisa é composto por um hipertexto, a animação *Persépolis*, e seu hipotexto, a HQ.

Além disso, pode-se dizer que as escolhas feitas por Satrapi ao elaborar a HQ (e também na criação do roteiro da animação, posteriormente), como a opção pelo preto e branco, o tipo de traço (mais ou menos realista), o detalhamento dos cenários, as palavras e expressões utilizadas, etc., faziam parte de seu conhecimento enciclopédico e foram selecionados por ela para constituir sua obra. Em relação ao conteúdo da história, também

⁴ Gervais elabora uma definição para intertexto que julga a mais simples possível: “rapport construit entre deux textes, un texte A, texte porteur ou texte cible, et un texte B, texte porte ou texte source” (2009, p. 53), “relação construída entre dois textos, um texto A, texto portador ou texto alvo, e um texto B, texto de partida ou texto fonte” (tradução nossa).

⁵ Genette (1982) define tais categorias da seguinte forma: intertextualidade: é relação de co-presença entre dois ou mais textos, podendo ser explícita (no caso de citações com aspas, por exemplo) ou não (em casos de alusões ou plágios); paratextualidade: a relação que o texto propriamente dito mantém com seus *paratextos*, ou seja, com os diversos tipos de sinais acessórios que se apresentam, tais como título, prefácio, posfácio, ilustrações, capa, etc.; metatextualidade: é a relação existente entre dois ou mais textos sem explicitá-la, é o que o autor chama de relação crítica; arquitextualidade: silenciosa e implícita ao leitor, a arquitextualidade indica a relação entre o texto e o gênero ao qual pertence sendo, no máximo, indicada através de um paratexto; hipertextualidade: relação entre dois textos de modo que um serve como base para a criação do outro.

pode-se pensar que houve uma retomada. Nesse caso específico, trata-se de uma história real, já vivida, e possivelmente já narrada outras vezes, ainda que apenas oralmente.

Em uma adaptação, as referências ao(s) texto(s) anterior(es) devem estar claras para o leitor/ espectador, caso contrário uma produção artística pode ser entendida como plágio. No entanto, nas situações de comunicação cotidianas, textos anteriores (que são produzidos ou aos que se tem acesso) são sempre retomados, e isso não gera problemas, pois nesses contextos não há um choque com a noção de originalidade (BARTHES, 2004). Sobre isso, Seger (2007) assinala que,

Por sua própria natureza, a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para a outra. Assim, o material original sempre oferecerá uma certa resistência à adaptação, como se dissesse: “Aceite-me do jeito que sou”. Porém, a adaptação implica mudança. Implica um processo que exige que tudo seja repensado, reconceituado. Além disso, exige a compreensão de que a natureza do drama é algo intrinsecamente diferente da natureza de qualquer outra forma de literatura (SEGER, 2007, p. 17-18)

Outro conceito importante para essa pesquisa e que caminha ao lado da adaptação é o da multimodalidade visto que as duas obras em questão representam produtos multimodais. De acordo com a definição de Boutin (2012), especificamente para o caso das HQs, a multimodalidade é a apresentação simultânea de texto e imagem que estão de alguma maneira relacionados, formando um multitexto. Dessa forma, o autor de textos multimodais possui uma gama maior de possibilidades de representação em sua obra.

Nas duas obras aqui analisadas, a HQ e sua adaptação, os textos são multimodais, já que há a combinação de mais de uma linguagem para a transmissão de um mesmo conteúdo. Quando foi feita a adaptação, portanto, partiu-se de um texto multimodal para outro também multimodal, o que pode sugerir algumas semelhanças entre eles além das já esperadas por se tratar de uma releitura do texto fonte.

Apesar de tais semelhanças referentes à multimodalidade presente nas duas obras, este caso de adaptação também se caracteriza como um processo intermediário. A adaptação parte de uma HQ (mídia que combina sobretudo palavra e imagem) para realizar uma nova mídia, o filme de animação (mídia com múltiplos recursos modais: imagem, som, movimento etc.). Para se pensar esse tipo de adaptação, toma-se o conceito de transposição midiática, que é uma entre as três subcategorias da intermedialidade, propostas por Rajewsky (2012). Para um aprofundamento em seu significado, porém, é necessário recorrer antes à definição de intermedialidade da autora:

A intermedialidade refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático. (...) É um termo flexível e genérico que, conforme indica o prefixo inter, ocorre num espaço entre uma mídia e outra(s). (RAJEWSKY, 2012, p. 52)

Rajewsky acrescenta ainda que, para que possam ser estudadas as relações intermidiáticas, é necessário que antes estejam bem definidas as fronteiras das mídias individuais. A autora, no entanto, não apresenta no texto uma definição concreta para o termo *mídia*⁶, mas se refere aos quadrinhos e aos filmes (entre outros) como mídias diferentes, e às suas relações como sendo, portanto, intermidiáticas.

A partir dessa definição, são propostas três subcategorias da intermedialidade: *transposição midiática*, *combinação de mídias* e *referências intermidiáticas*. Como dito anteriormente, a relação que se dá entre as obras de Satrapi, aqui estudadas, é considerada como um caso de transposição midiática, que significa partir de uma obra fonte (esbarrando novamente na questão da intertextualidade) e transpor seu conteúdo a outra mídia, gerando um novo produto. Vale ressaltar que, nessa perspectiva intermedial, a discussão sobre a fidelidade do conteúdo da adaptação em relação ao seu texto fonte é menos relevante do que a maneira como a transposição midiática é feita, ou seja, como se constrói a narrativa, por exemplo, em uma nova mídia.

Em se tratando de estudos intermidiáticos, no entanto, um ponto relevante a se levantar é a definição de mídia. Mesmo que Rajewsky (2012) indique intermedialidade como um termo bastante amplo (“guarda-chuva”) e realize uma subcategorização do conceito, apresentada anteriormente, a autora não traz uma definição concreta do termo mídia. Evidentemente o emprego desse termo é muito amplo, apresentando diversas definições, ainda que no campo dos estudos intermidiáticos. Nesse sentido, Elleström (2017) propõe um conceito de mídia que parece solucionar algumas das dificuldades encontradas nos estudos de adaptações, por exemplo.

Geralmente, nas pesquisas que envolvem processos intermidiáticos, as obras a serem trabalhadas se apresentam de modo separado, já pressupondo que se tratam de mídias diferentes. No caso desta dissertação, subentende-se que HQ e filme de animação são mídias diversas (e realmente o são, como veremos posteriormente); mas o que é, de fato, que as torna diferentes? Elleström (2017) propõe que, antes de partir desse

⁶ O conceito de mídia para efeito dessa pesquisa é aquele apresentado na nota 2 dessa dissertação.

pressuposto, estabeleçam-se as modalidades das mídias em questão. O autor não pretende definir o conceito de mídia como algo fechado e exato; pelo contrário, em sua teoria, o termo é bastante abrangente e abarca diversas definições já propostas anteriormente por outros autores. O ponto de partida de sua definição é, portanto, estabelecer essas modalidades, que para o autor são quatro, e que se caracterizam por serem fundamentos essenciais de todas as mídias, que se apresentam de maneira mais ou menos semelhante de uma mídia a outra.

Elleström (2017) propõe as seguintes modalidades: material; sensorial; espaçotemporal e semiótica. Juntas, integram a materialidade, a percepção e a cognição das mídias. Cada uma dessas modalidades apresenta seus modos, ou seja, sua maneira de se realizar. É importante ressaltar que, segundo o autor, todas as mídias se constituem a partir dessas quatro modalidades, mas cada uma com sua combinação de modos particular, o que resulta nas diferenças entre as mídias. No entanto, pode-se afirmar que, apesar de suas singularidades, as mídias também apresentam semelhanças entre si.

Segundo Elleström (2017), portanto, a modalidade material é a interface corpórea da mídia, e seus modos mais convencionais são os corpos humanos⁷ e materialidades demarcadas, como uma superfície plana (que envolve tanto um papel quanto a tela de uma televisão ou de computador, por exemplo). A modalidade sensorial tem como modos os cinco sentidos – visão, audição, tato, paladar e olfato - e relaciona-se à maneira como o perceptor recebe o conteúdo da mídia. A modalidade espaçotemporal e a semiótica também estão mais próximas da percepção do que da produção da mídia, mas de uma maneira ainda mais abstrata, e não tanto material. A primeira capta os dados sensoriais transmitidos e os concebe em um espaço e um tempo (que podem ser virtuais ou reais). A última modalidade, a semiótica, cria um significado para a mídia que une os dados sensoriais e sua espaço-temporalidade, interpretando os signos envolvidos na mensagem.

A combinação dos modos de cada modalidade é o que diferencia uma mídia da outra. Tal concepção de mídia será adotada nos limites dessa pesquisa por ser bastante abrangente e envolver tanto a forma quanto o conteúdo do produto. As modalidades material e sensorial serão as mais utilizadas na análise, pois dialogam de maneira mais

⁷ A perspectiva de mídia para Elleström (2017) refere-se a todos os tipos de comunicação, e não apenas a produções artísticas como filmes e pinturas. Sendo assim, o autor considera os corpos humanos como um dos modos mais convencionais da modalidade material por ser o que possibilita a comunicação cotidiana (ELLESTRÖM, 2017, p. 61).

próxima com conceitos relevantes para o estudo de adaptações (como o de *fabula* e *syuzhet*, propostos por Gaudreault e Marion [2012], apresentados na sub-seção seguinte). De acordo com Elleström (2017), portanto, todas as mídias são multimodais, pois são compostas e representadas por diversos modos. Este conceito de multimodalidade é portanto ainda mais amplo que o proposto por Boutin (2012).

Partindo desse pressuposto de multimodalidade e entendendo que o papel do perceptor da mídia é tão importante quanto o de seu emissor, é preciso repensar o conceito de leitura e entendê-lo como algo mais amplo. É preciso considerar as imagens como textos portadores de significados e, no caso das HQs e dos filmes, de modo geral, são indispensáveis por estarem relacionadas aos diálogos e às narrativas que compõem o restante da obra. Para isso, toma-se como base a definição de leitura de Feijó (2010), que é a seguinte:

É a percepção e decodificação de símbolos, integrando diversas informações para se captar a mensagem. [...] Para ler textos escritos, interpretamos palavras e frases. Para ler arte sequencial, precisamos interpretar imagens e sequências de causa e efeito. (FEIJÓ, 2010, p. 136)

Sobre a recepção e interpretação de um conteúdo (que Feijó chama de decodificação), para Hutcheon (2013) existem três modos de engajamento, ou seja, de se relacionar com adaptações (ou textos em geral): o primeiro consiste em contar uma história utilizando a linguagem verbal, fazendo com que o ouvinte mergulhe num mundo ficcional através da imaginação (um romance, por exemplo); o segundo é mostrar uma história, que faz o espectador interagir com ela a partir da percepção auditiva e visual (peças e filmes, por exemplo); e, por fim, o modo participativo, que é o único realmente interativo (apesar de todos poderem ser considerados imersivos), e que faz os espectadores imergirem física e cinestesicamente (videogames, por exemplo) (HUTCHEON, 2013, p. 47-48).

No modo contar, a imaginação é controlada pelas palavras utilizadas, que vão conduzindo o texto, indo além dos limites impostos pelo visual ou auditivo. Ao ler um romance, o leitor pode parar a leitura em qualquer momento e retomá-la mais tarde, além de conseguir perceber fisicamente, ao manusear o livro, o quanto falta para que sua leitura chegue ao final. No modo mostrar, a percepção se faz através da decodificação de

imagens, e a história sempre vai avançando e sendo apresentada ao espectador⁸. Sai-se do campo da imaginação e passa-se para o campo da percepção direta. Já o modo performativo vai além da linguagem para expressar significado e contar histórias, pois exige uma participação mais ativa de quem interage com a história.

A partir dessa perspectiva, nas obras estudadas nessa dissertação, o conteúdo é *mostrado* nos dois casos: na HQ, tem-se a combinação da narrativa verbal escrita com as imagens, logo, os desenhos interagem com o que está sendo dito pelas palavras; na animação, as imagens predominam e são apresentadas simultaneamente com os sons, que envolvem narrativa, diálogos e sonoplastia, incluindo também a trilha sonora. A decodificação das imagens pelo leitor/espectador, respectivamente, é o principal gatilho para a interpretação do conteúdo mostrado, ainda que a recepção se dê de forma diferente. Na presente pesquisa, o som e o movimento das imagens, por exemplo, serão observados nas duas obras, cada qual em seu contexto de produção. Em um primeiro momento, é mais óbvio pensar esses elementos na produção cinematográfica, mas eles também podem ser representados de diferentes maneiras nas HQs. Sendo assim, verificar-se-á também sua representação na obra que deu origem ao filme de animação, vendo quais são os recursos utilizados de acordo com as possibilidades e os limites de cada uma das mídias estudadas.

1.2 Adaptação

Segundo Feijó (2010), a leitura das HQs vem se popularizando em todo o mundo desde que o gênero foi oficialmente consolidado a partir da publicação de *Yellow Kid* (OUTCAULT, 1895). No entanto, ainda pode-se perceber que não é unanimidade a aceitação em relação a esse tipo de arte pela sociedade, talvez porque o suporte principal desses textos costumava ser (e ainda hoje se pode verificar) jornais sensacionalistas e, em geral, bastante populares (*op. cit.*, 2010). Além disso, as HQs são geralmente associadas a contextos humorísticos, ou à literatura “não séria”. O humor, segundo Alberti (1999), é

⁸ Ao assistir a um filme, por exemplo, existe a possibilidade de vê-lo em um DVD e parar sua reprodução no momento desejado, quantas vezes forem necessárias, o que se assemelha à leitura de um livro ou de uma HQ. No entanto, na mídia clássica *cinema*, o usual é que a história seja reproduzida do início ao fim, sem interrupções.

retratado em diversos textos como uma fuga da realidade, uma válvula de escape necessária para a mente humana:

São inúmeros os textos que tratam do riso como uma oposição entre a ordem e o desvio, com a consequente valorização do não oficial e do não sério, que abarcariam uma realidade mais essencial do que a limitada pelo sério. (ALBERTI, 1999, p. 12)

No entanto, talvez por essa oposição ao que seria sério ou pertencente à ordem real das coisas, é comum que alguns enxerguem o humor como uma ciência não séria. De qualquer forma, a relação indissociável entre HQs e humor é bastante obsoleta, uma vez que o campo dos quadrinhos vem se expandindo e abordando temas diversos e complexos, mesmo que a temática humorística ainda se faça presente em vários casos.

Tendo inicialmente como público-alvo crianças e adolescentes, atualmente as HQs atraem cada vez mais olhares dos mais variados leitores, devido ao surgimento de novos títulos e das *graphic novels* que, por conta de sua temática, se direcionam ao público jovem/adulto. A evolução do suporte das histórias contribuiu para o interesse de outro público. Tiras cômicas, gibis e pequenos espaços reservados em jornais e revistas acabam atraindo crianças e jovens em geral, por se tratar de uma leitura rápida. Com a chegada das *graphic novels*, porém, que são livros completos, geralmente longos e escritos de maneira integral no formato HQ, a atenção de jovens e adultos foi despertada. A temática das *graphic novels* é bastante ampla e elas geralmente não são direcionadas ao público infantil. Como exemplos de *graphic novels* podemos citar *Maus: a história de um sobrevivente* (SPIEGELMAN, 2005), que traz a história de Vladek Spiegelman, pai do autor, sobrevivente do Holocausto; *Azul é a cor mais quente* (MAROH, 2013), que relata o romance homossexual de uma adolescente de 15 anos, e *Persépolis* (SATRAPI, 2007), objeto de estudo dessa pesquisa, apresentando a vida da autora inserida no contexto de guerra que atinge seu país, o Irã.

Ainda como fator relevante responsável por essa mudança de público-alvo, é possível indicar o advento das adaptações literárias, que ocorrem tanto de vários gêneros textuais, por exemplo, romances e contos, para os quadrinhos, quanto pelo caminho inverso, dos quadrinhos para outros gêneros, especialmente filmes. Como exemplos dessas adaptações, pode-se citar o romance *L'étranger*, de Albert Camus, que foi adaptado para os quadrinhos por Jacques Ferrandez, e a HQ *La vie d'Adèle*, de Julie Maroh, que mais tarde foi adaptada para o cinema. A popularização atual dessas histórias permite que elas sejam classificadas como parte de uma cultura de massa.

A partir dessas adaptações, que se apresentam com as mais diversas finalidades (facilitar a leitura de estudantes dos cursos fundamental e médio, por exemplo), forma-se um campo riquíssimo para os estudos multimodais, em que texto e imagem são apresentados simultaneamente criando um multitexto (BOUTIN, 2012) a partir da visão do adaptador, que abre novos percursos para o seu leitor, como já discutido na secção anterior.

Para que seja feita a transposição de texto de uma mídia a outra, como no caso de *Persépolis*, é necessário observar todas as particularidades de ambas as obras e reconhecer quais os elementos que podem ser igualmente representados nos dois casos, ou ainda entender quais devem ser modificados. Segundo Field (2014), o importante em uma adaptação é sempre tomar o texto primeiro como base para o segundo, mas isso não significa que este não seja inédito, pelo contrário, o autor defende que nenhuma adaptação deve ser completamente fiel ao seu ponto de partida, embora seja aparente o diálogo com o texto primeiro.

Em relação às mídias aqui analisadas, HQ e cinema, ambas podem ser consideradas como arte sequencial, conceito de Eisner (2010) que dá nome ao encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação. Tanto a HQ quanto o filme de animação, que é considerado um gênero da mídia cinema para Nogueira (2010), se encaixam, portanto, no conceito apresentado. Nos dois casos, as experiências visuais são comuns ao criador e ao seu público, o que leva, de certa forma, a um direcionamento de leitura e de interpretação das informações (FEIJÓ, 2010).

No processo de elaboração da HQ, Satrapi certamente se deparou com diferentes opções, por exemplo, em relação ao traço utilizado na representação das personagens. A escolha da autora por um traço menos realista e em preto e branco, além de influenciar na interpretação da história por parte do leitor, indica sua preferência mas indica também a maleabilidade do gênero escolhido. A mesma flexibilidade está presente na realização de filmes e, conseqüentemente, nas adaptações cinematográficas.

Nesse ponto, a discussão se volta para a relevância da adaptação, que pode ser colocada em xeque quando o texto fonte pode ser facilmente reconhecido no texto alvo, como é o caso do filme *Persépolis*. Contudo, Field (2014), em seus estudos sobre roteiros adaptados, afirma que é impossível que se faça uma adaptação exata, do tipo palavra por palavra, uma vez que possa haver recursos que funcionem em um contexto mas não em

outro. Além disso, são leituras diferentes de um texto. A adaptação é a leitura que o diretor, por exemplo, faz de uma determinada história. Ele segue um paradigma para a elaboração da estrutura de seu roteiro, mas não se trata de uma fórmula exata, caso contrário, todos os roteiros seriam idênticos (op. cit., 2004).

No mesmo sentido, Hutcheon (2013) afirma que adaptações sempre carregam referências a textos anteriores, e as chama de “obras palimpsestuosas”. Para quem conhece o texto anterior, sua presença na adaptação fica evidente. Segundo a autora, ao dizer que uma obra é uma adaptação, automaticamente assume-se sua relação com um (ou mais) texto(s) anterior(es). No entanto, isso não significa que ela não seja um novo produto ou que não tenha seu valor reconhecido.

Para Hutcheon (2013), a questão da proximidade e de fidelidade da adaptação em relação à obra fonte não deve ser entendida como critério de julgamento dessa obra posterior. Algumas adaptações podem fracassar não por causa da relação com o seu texto base, mas sim pelo adaptador não ter tido a habilidade de tornar o texto adaptado como algo seu, próprio e, portanto, autônomo. Logo, uma adaptação mais distante do texto primeiro não é melhor ou pior do que uma mais fiel (como a adaptação aqui estudada), pois o ato de adaptar vai muito além disso:

A adaptação é repetição, porém repetição sem replicação. E há claramente várias intenções possíveis por trás do ato de adaptar: o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o (HUTCHEON, 2013, p. 28)

No caso da adaptação estudada, a própria autora da HQ é também diretora da animação, ao lado de Vincent Paronnaud. Aqui não há um questionamento do texto anterior, tampouco a ideia de consumir e apagar a lembrança da HQ; pelo contrário, muito do texto adaptado é mantido na adaptação (a capa do DVD anuncia “Persépolis baseado nas histórias em quadrinhos de Marjane Satrapi”). De certa forma, é possível identificar o desejo de Satrapi de modificar, acrescentar, suprimir, contar novamente sua história, adequando ao formato e possibilidades da nova mídia (o filme de animação). O trabalho realizado pelos dois certamente foi uma dupla adaptação: primeiro a criação de um roteiro, que funciona como texto intermediário e, em seguida, sua execução, gerando a animação (texto-alvo) propriamente dita. Nesse duplo processo, modificações (necessárias ou não) foram feitas, o que reforça a ideia de que o texto adaptado é independente e tão completo quanto o texto-fonte.

No processo de adaptação, portanto, “ocorrem operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação” (STAM, 2006, p. 33), resultando em um hipertexto derivado de um hipotexto, de acordo com a nomenclatura de Genette (1982). Ao admitir que o texto adaptado e o texto fonte são produtos diferentes e atendem a necessidades diferentes de mídias e público, as comparações entre hipotexto e hipertexto(s) podem continuar sendo feitas, mas o paradigma de que uma boa adaptação é aquela mais fiel possível ao texto fonte é descartado; observa-se portanto a “transferência de energia criativa” (STAM, 2006) e as diferentes leituras e desdobramentos possíveis partindo de um mesmo conteúdo.

1.3 *Fabula, syuzhet* e midiatividade

Em uma adaptação, *forma* e *conteúdo* configuram como modalidades que podem ser separados. A forma muda, mas o conteúdo, ou uma parte dele, persiste. No entanto, o que exatamente caracteriza esse conteúdo? Segundo Hutcheon (2013), em uma obra a partir da qual se pretende fazer uma adaptação (uma HQ, por exemplo), existem diferentes sistemas de signos que comportam diversos elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, etc. Todos esses elementos são separáveis da forma da obra, e podem ou não ser mantidos na adaptação. Ainda segundo a autora, de todas essas características, talvez os *temas* e os *personagens* sejam os mais comuns de serem identificados como adaptáveis. No entanto, todos os elementos independentes do conteúdo (ritmo, tempo, mudanças na focalização ou no ponto de vista da história) também podem ser transpostos a outra(s) mídia(s) (HUTCHEON, 2013, p. 62).

Em “Transescritura e midiática narrativa: Questões de intermedialidade”, Gaudreault e Marion (2012) tratam de algumas questões relacionadas à intermedialidade, entre elas os conceitos de *fabula* e *syuzhet*, herdados dos formalistas russos e utilizados na presente pesquisa para a análise da adaptação de *Persépolis*. Segundo os autores, há algo em cada obra que é independente da mídia utilizada. Trata-se da história em si, dos acontecimentos que são a essência do que está sendo contado, é o que eles denominam *fabula*.

A *fabula* existe, portanto, de forma independente do suporte e da mídia na qual está sendo veiculada. Ela é anterior a qualquer tipo de materialização, ou ainda, para utilizar a terminologia dos autores, ela vem antes de sua encarnação em qualquer que seja a mídia. A *fabula* é o pensamento do artista como sujeito que quer se expressar artisticamente. No caso do *corpus* que compõe a pesquisa, a *fabula* seria a própria vida da autora, suas experiências e fatos a serem contados que, neste caso, são reais, e não apenas pensamentos artísticos.

Para que haja a representação desses fatos (reais ou não), deve-se fazer uso de uma mídia e, conseqüentemente, deve-se lidar com as limitações e possibilidades oferecidas pelo meio escolhido. Por exemplo, o autor que opta por escrever uma HQ sabe que o dispositivo sonoro de sua mídia acontecerá de forma diferente daquela das ondas sonoras reproduzidas em uma mídia como o cinema. No entanto, ainda que essa barreira pareça um limite para o autor, ela pode servir como um gatilho para a sua criatividade, levando-o a encontrar outras maneiras compatíveis com a mídia escolhida para a representação do som. No caso da HQ, isso pode ser feito através das imagens e de onomatopeias, por exemplo.

A *syuzhet*, por sua vez, vai além do conceito de *fabula*, pois abarca também a mídia de cada obra. Ela é, portanto, a maneira pela qual o leitor/espectador tem acesso à história, ou seja, é a *fabula* encarnada em uma mídia, respeitando suas particularidades e as escolhas do autor. A esse processo de “encarnação”, Gaudreault e Marion (2012) dão o nome de *syuzheticização*, e ressaltam que uma única *fabula* pode passar por vários desses processos, pensados por diferentes pessoas. É exatamente o que ocorre no caso das adaptações. A essência da história⁹ pode ser a mesma, mas são infinitas as maneiras ou substâncias¹⁰ de realizá-la, e isso se deve tanto às diferentes interpretações quanto às possibilidades de cada mídia em que se decide fazer a adaptação. Sendo assim, pode-se

⁹ Em relação a isso, Eco (2007) observa “como uma língua, e em geral qualquer semiótica, seleciona em um *continuum* material uma forma de expressão e uma forma de conteúdo, com base na qual se podem produzir substâncias, ou seja, expressões materiais [...]” (ECO, 2007, p. 60).

¹⁰ Segundo Eco (2007), “Na realidade, existem no nível da expressão várias substâncias. A multiplicidade das substâncias expressivas valem também para sistemas não verbais: na manifestação cinematográfica contam certamente as imagens, mas também o ritmo ou a velocidade do movimento, a palavra, o barulho e outros tipos de som, muitas vezes dizeres escritos (...), para não falar da gramática do enquadramento e da sintaxe da montagem” (ECO, 2007, p. 60).

concluir que serão aqui estudados dois processos de *syuzheticização* de uma mesma *fabula*.

Os dois conceitos apresentados mostram o caminho da *fabula* até a sua realização concreta. O caminho inverso, porém, é também possível. Partindo da obra já pronta, pode-se ir em direção à *fabula* para observar as particularidades das mídias e da própria história. Gaudreault e Marion (2012) apresentam então os conceitos de midiatividade e narratividade. O primeiro refere-se à capacidade intrínseca que cada mídia possui de apresentar um conteúdo. É a sua força expressiva que é determinada pelos recursos particulares de cada mídia.

Muito próximo a esse conceito vem o de narratividade, que, segundo Gaudreault e Marion (2012), trata-se de uma modalidade da midiatividade. A narratividade, por sua vez, se divide em duas categorias: intrínseca e extrínseca. A diferença entre elas é que uma está mais relacionada à *syuzhet*, e a outra, à *fabula*.

A narratividade intrínseca é responsável por moldar a *syuzhet*, já que se refere às possibilidades técnicas e restrições das mídias. A partir dessas possibilidades, cabe ao autor da obra fazer suas escolhas de representação. Satrapi optou, por exemplo, por contar sua história no formato HQ, em quatro volumes separados (que posteriormente foram lançados em volume único). Se tivesse optado por lançar primeiramente um filme, dificilmente o faria dividido em quatro partes. Outras possibilidades de escolha foram o tipo de traço utilizado nos desenhos, a opção pelo preto e branco, a quantidade de quadros por página, etc.

Já a narratividade extrínseca refere-se à *fabula* e a sua capacidade de transformar-se em uma narrativa. Essa disposição pode ser maior ou menor, dependendo de seu conteúdo. No caso da história da vida de uma pessoa, como a obra de Satrapi, a disposição narrativa tende a ser alta; prova disso é que a autobiografia é um gênero literário já consolidado.

A partir do arcabouço teórico por ora apresentado, a análise do *corpus* será feita, no próximo capítulo, com o objetivo de desenvolver esses principais conceitos aplicados ao objeto de pesquisa escolhido.

CAPÍTULO II

CATEGORIAS DE ANÁLISE

Para que seja feito o estudo da transposição intermediática da HQ *Persépolis* para a animação homônima, primeiro serão estabelecidas as categorias de análise observadas em ambas as obras. Para isso, será feito um estudo sobre a nomenclatura específica de cada uma das mídias aqui estudadas, com base em teóricos da área. Em relação à HQ, serão consultados Eisner (2010), Cagnin (2014) e Barbieri (2017). Sobre cinema, serão tomados como base os estudos de Stam (2009), Field (2014) e, mais especificamente sobre animação, os de Nogueira (2010). As próximas seções deste capítulo têm como objetivo apresentar os elementos essenciais das duas mídias estudadas, HQ e filme de animação, para a análise de suas respectivas midiatividades, que será feita no capítulo seguinte.

2.1 HQ e autobiografia

Os quadrinhos têm a característica de combinar texto verbal e imagens, de modo que uma linguagem complementa a outra e colabora no processo de construção de sentido da obra como um todo. Isso não significa, no entanto, que não possa haver vinhetas sem diálogos ou narração, ou seja, sem a presença da linguagem verbal: é possível haver histórias inteiras “mudas”, constituídas apenas por imagens, ou então partes de uma história (algumas vinhetas ou até mesmo páginas completas) sem a presença de palavras.

O mais comum, no entanto, é a combinação dessas duas linguagens, o que sugere a aproximação dos quadrinhos com outras mídias. Em seu livro *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*, Cagnin (2014) afirma que “*histórias em quadrinhos é uma história em imagens, estudada sob todos os aspectos e formas*” (CAGNIN, 2014, p. 30). Para o autor, a linguagem dos quadrinhos poderia ser vista através das seguintes perspectivas: literária, histórica, psicológica, sociológica, didática, estética e publicitária. Mantendo o foco em *Persépolis* (SATRAPI, 2007), é possível pensar a obra através de algumas dessas perspectivas: através da literária, pois se trata de uma narrativa autobiográfica; da história e da sociologia, porque aborda o contexto histórico do Irã da época retratada, o que reflete de maneira direta na vida de Marjane e estética, por

pertencer ao movimento *Oubapo* (explorado na secção seguinte) que trouxe novas possibilidades de produção aos escritores de HQ.

De fato, as HQs relacionam-se com diversos outros gêneros artísticos, como afirma Barbieri (2017) em seu livro *A linguagem dos quadrinhos*. Na obra, o autor procura trazer ao leitor as principais características dos quadrinhos, mas sempre atentando ao diálogo existente entre esta linguagem e tantas outras (fotografia, pintura, teatro e, finalmente, cinema, muito relevante para essa pesquisa).

Para o autor, a linguagem (seja ela qual for) não é apenas um instrumento por meio do qual uma mensagem é comunicada; ela é um ambiente constituído de suas características próprias, que se misturam com outras características de outras linguagens, formando um ambiente global de comunicação (BARBIERI, 2017, p. 17). A partir dessa ideia torna-se mais fácil compreender o diálogo existente entre os quadrinhos e outras linguagens, e conclui-se que todas são coletivas, pois compartilham e emprestam suas características entre si. Sobre isso, o autor argumenta ainda que o número de características que podem ser consideradas como totalmente próprias de uma linguagem (novamente, não importando qual seja) é muito reduzido, o que não prejudica a individualidade de cada linguagem.

Barbieri (2017), partindo do pressuposto dessa coletividade, concentra sua obra na relação percebida entre os quadrinhos e outras linguagens, e estabelece quatro possibilidades: *inclusão*, *geração*, *convergência* e *adequação*¹¹. Para os limites da presente pesquisa, que analisa a adaptação de uma HQ para um filme de animação, as relações mais relevantes são a *inclusão* e a *adequação*: a primeira porque engloba as duas linguagens citadas em um único grande ambiente, o da *narrativa*; a segunda porque trata da questão mais técnica das possibilidades de representação de cada uma das linguagens.

¹¹ Barbieri (2017) apresenta as quatro seguintes categorias tendo como foco os quadrinhos. A *inclusão* acontece quando uma linguagem faz parte de outra, assim como os quadrinhos e o cinema, por exemplo, fazem parte da linguagem geral da narrativa; a *geração* refere-se a uma linguagem que é criada por influência de outra, como os quadrinhos possuem características advindas da ilustração, da caricatura e da literatura ilustrada; a *convergência* ocorre quando duas linguagens não possuem uma relação direta de derivação, mas mesmo assim apresentam algum grau de parentesco por apresentarem origens comuns (como os quadrinhos em relação à fotografia e à pintura); e finalmente a *adequação* se faz presente quando uma linguagem decide citar ou simplesmente copiar alguma característica de outra, buscando construir dentro de si possibilidades expressivas equivalentes (é a relação entre quadrinhos e cinema) (BARBIERI, 2017, p. 19).

A inclusão, de acordo com o autor, ocorre quando características técnicas do cinema, por exemplo, são citadas em uma HQ.

Posto isso, e mantendo o foco nos quadrinhos e no cinema (mais especificamente na animação), serão apresentados a seguir alguns conceitos fundamentais das duas linguagens trabalhadas que podem ser relevantes na análise da adaptação estudada, que será feita na próxima seção dessa dissertação. Para tanto, serão utilizadas imagens da HQ e do filme de animação que serão analisadas para ilustrar os argumentos aqui explorados.

Partindo então do pressuposto de que os quadrinhos possuem relações com várias outras linguagens (cinema, fotografia, etc.), é possível agrupá-los em um único grande ambiente: o da narrativa. É preciso ressaltar, no entanto, que a função do texto verbal presente em uma HQ não é (e não deve ser) a mesma daquela de em um romance, por exemplo. Barbieri (2017) afirma que o lugar ideal de produção de uma narrativa é a literatura, pois é através do texto escrito – e muitas vezes exclusivamente através dele – que a obra se constitui. Nos quadrinhos, por outro lado, a narrativa é apenas “o componente de um jogo mais amplo” (BARBIERI, 2017, p. 177).

Quando o autor afirma a relação entre todas as linguagens e as chama de coletivas está se referindo principalmente ao que ele denomina *microformas*, que são os modos de expressar um conteúdo (em cores ou em preto e branco, com diversos tipos de enquadramento, diferentes maneiras de representar o movimento, etc.). Há também a relação entre as linguagens constituída nas *macroformas*, o que une, por exemplo, todas as formas narrativas. É dessa relação que surge o parentesco entre quadrinhos e literatura. Nesse ponto, Barbieri (2017) atenta para a diferença entre linguagens diversas e os gêneros narrativos, alertando para que os dois não se confundam. Segundo o autor, com a linguagem dos quadrinhos diversos gêneros podem ser contados, enquanto o mesmo gênero pode ser contado em diferentes linguagens.

Na mesma relação constituída pelas *macroformas* situa-se a autobiografia, pois também se trata de uma narrativa. Esse gênero é relevante para a presente pesquisa pois a HQ *Persépolis* é considerada autobiográfica. Lejeune (2014), a partir de sua experiência como leitor, propõe a seguinte definição para autobiografia: “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade” (LEJEUNE, 2014, p. 16).

O autor estabelece alguns critérios que devem ser obedecidos para que uma narrativa seja considerada autobiográfica. Segundo ele, quatro categorias são essenciais para isso, e referem-se a: I) a forma da linguagem (narrativa em prosa); II) o assunto tratado (a vida individual, a história de uma personalidade); III) a situação do autor (sua identidade, que deve coincidir com a identidade do narrador); IV) a posição do narrador (narração de primeira pessoa, a identidade do narrador e a do personagem principal devem ser a mesma). Alguns textos podem conter apenas algumas dessas categorias, como diários, biografias e memórias. No entanto, para que um texto seja indubitavelmente autobiográfico deve respeitar as categorias III e IV. As categorias I e II são um pouco mais flexíveis; trechos de obras podem ser escritos em poesia, por exemplo, e outras temáticas podem ser abordadas, além da vida da pessoa em questão, sem que o texto seja descaracterizado como autobiográfico (LEJEUNE, 2014, p. 16-17).

A HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007), segundo essa perspectiva de Lejeune (2014), é considerada um caso clássico de autobiografia, também dita narrativa autodiegética. Analisando cada categoria, observa-se: I) trata-se de uma narrativa em prosa; II) tem como tema principal uma etapa da vida de Marjane Satrapi (modalizado com o contexto histórico do Irã, que é determinante em algumas situações na vida de Marjane); III) autora e narradora possuem a mesma identidade, o que pode ser verificado pelas marcas da narrativa, como o uso do pronome *eu*; IV) fica claro que a narradora é também a personagem principal da história, o que novamente pode ser verificado através do emprego do pronome *eu*, fazendo referência às imagens das vinhetas (como pode ser observado na figura 01). Sendo assim, pode-se adicionar mais essa relação desses quadrinhos com outro tipo de narrativa: a HQ aqui analisada se trata do gênero autobiografia expresso na linguagem dos quadrinhos.

Voltando às características constitutivas dos quadrinhos, é importante entender primeiramente como se dá o processo de leitura de uma HQ, especialmente das imagens. Sobre isso, Cagnin (2014) afirma que são quatro as etapas de leitura e interpretação dos quadrinhos. A primeira é chamada *identificação*, pois é o momento em que o leitor organiza sua percepção dos elementos constitutivos da imagem e os percebe como figura. A segunda etapa é a *representação*, ou identificação genérica, em que a figura é percebida como um objeto reconhecido, por exemplo, um livro, gerando o significado *denotativo*. A próxima etapa varia de acordo com o repertório, do conhecimento e das lembranças do leitor, e refere-se ao objeto anteriormente identificado. Dá-se um significado para aquele

objeto que também depende das circunstâncias e do momento de leitura; é o significado conotativo. Por fim, na etapa de simbolização unem-se os significados denotativo e conotativo para gerar o significado convencional, que atribui ao livro, por exemplo, a ideia de transmissão de conhecimento, ao sol a imagem do dia, à lua, a da noite, etc. (CAGNIN, 2014, p. 71).

Posto isso, o primeiro aspecto relevante a ser observado é o preenchimento dos desenhos nos quadrinhos. Diferente do contorno propriamente dito, o preenchimento não tem como função designar, delimitar um objeto, ou seja, na maioria dos casos, ele não é responsável por mostrar ao leitor o que está sendo representado, mas sim por modificar a sua expressão, como afirma Barbieri (2017):

Este último [o traço do contorno] pode ter significado inclusive sozinho, dentro de seu contexto. Pode representar o contorno de uma mão, de um rosto ou de um objeto. Um traço isolado de preenchimento, por sua vez, não significa nada: é o conjunto dos traços o que determina o efeito. Na maioria dos casos, ainda que não em todos, reconheceríamos os objetos representados mesmo que os preenchimentos estivessem ausentes (BARBIERI, 2017, p. 38).

Barbieri (2017) destaca as duas principais categorias de preenchimento: os *sombreados*, que são feitos através do entrecruzamento de traços que variam sua intensidade, e os *hachurados*, feitos a partir de uma técnica pontilhada, também mais ou menos densa. A categoria que o autor, no entanto, considera como “o caso-limite do preenchimento”, a *mancha preta*, é justamente a que é observada na composição de *Persépolis* (SATRAPI, 2007), como pode ser visto na figura 01:



Figura 01: excerto do capítulo *O véu*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Nesse caso trata-se, como o próprio nome diz, de uma mancha preta que preenche o contorno e que pode fornecer ao leitor mais detalhes de como é o objeto (ou a personagem) em questão. No exemplo apresentado acima, a primeira vinheta do primeiro capítulo da HQ, observa-se essa categoria de preenchimento na mesa onde Marjane está apoiada e também em seu véu, que se confunde com seus cabelos. O limite entre o véu e os cabelos da menina é imperceptível, porém os riscos brancos que aparecem em sua cabeça representam o brilho de seus cabelos, gerando um pequeno contraste na imagem. Esse tipo de efeito é bastante comum quando a categoria do preenchimento é predominantemente a mancha preta, especialmente se os quadrinhos forem integralmente em preto e branco, como é o caso de *Persépolis* (SATRAPI, 2007).

Ainda em relação aos desenhos dos quadrinhos, outra característica observada é a cor, considerada como um tipo característico de preenchimento. Sendo assim, pode-se dizer que, em geral, a cor não é utilizada para delimitar um objeto ou personagem, e sim para detalhar uma superfície já contornada. De acordo com Barbieri (2017), é possível que um desenho apresente partes sombreadas e/ou hachuradas (ou seja, feitas em tinta nanquim) e que também seja colorida.

Na HQ aqui analisada, não há a presença de cores em nenhuma vinheta ao longo dos seus 39 capítulos, e o preenchimento do tipo *mancha preta* é o que predomina nos desenhos. Nesse caso, o contraste sempre será entre o preto e o branco, principalmente

para ilustrar a luminosidade do ambiente ou do objeto em questão. Segundo Barbieri (2017), no entanto, o jogo entre as duas cores vai além, pois não se trata apenas de demonstrar a quantidade de luz naquele ambiente, mas também de evidenciar a diferença de qualidade, dependendo da intensidade dos tons. O que se procura representar com esse jogo de preto e branco, portanto, são as diferenças de cor que existem na realidade do que está sendo representado.

Nas figuras 02 e 03 verifica-se um exemplo claro do contraste entre preto e branco para representar a luminosidade. A primeira vinheta (figura 02) mostra uma festa na casa do tio de Marjane para comemorar o nascimento de seu primo. Pode-se observar todos os convidados dançando e Marjane que aparece como narradora-observadora da cena no canto inferior esquerdo. O fundo da vinheta é branco e todos os personagens estão vestidos de preto, com exceção do homem no centro da imagem, que aparece em destaque por sua posição e pelo branco de sua camisa, ele é o tio de Marjane, o responsável pela festa. Nesse quadro não há diálogo entre os presentes, mas há uma faixa branca na parte de cima, separada do desenho por um traço, também com o fundo branco, indicando a legenda escrita em preto.

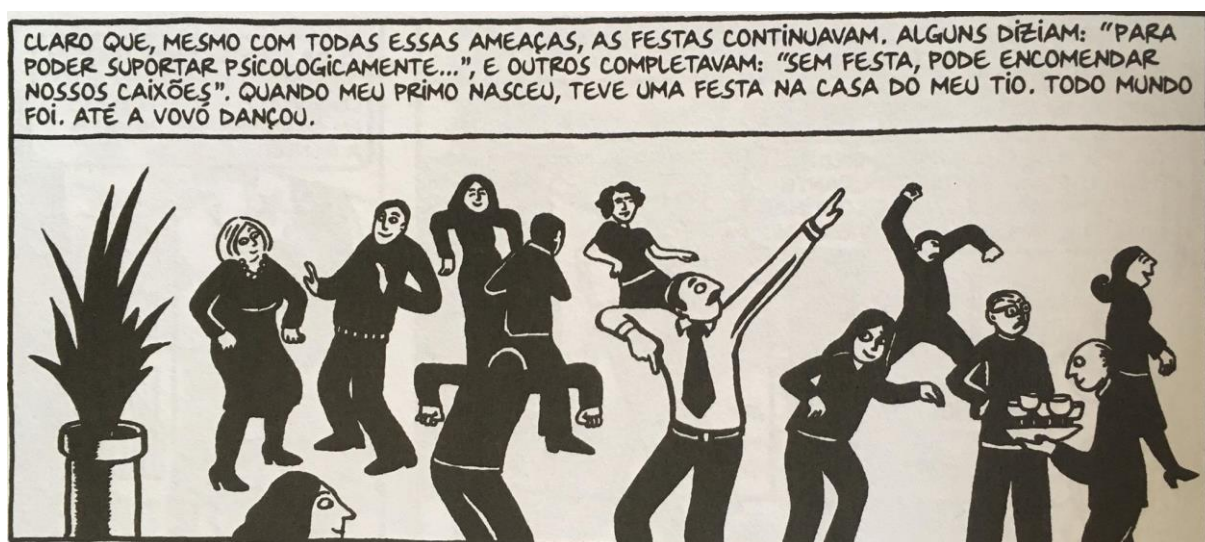


Figura 02: excerto do capítulo *O vinho*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Nos próximos dois quadros há uma inversão de cores, pois acaba a luz na festa, como indicado na imagem. O primeiro quadro é uma grande mancha preta, representando a escuridão do ambiente (figura 03). Não aparecem os personagens e há dois blocos

escritos. O primeiro diz: “Zut! Acabou a Luz”, e o segundo: “Cuidado onde vocês pisam!!!”. Apesar de não haver nenhuma outra marcação indicando a legenda ou um balão de fala, pode-se inferir que tanto a primeira frase, mais alta na vinheta, quanto a segunda, mais abaixo, representam a fala dos participantes da festa. A identificação é possível pois a primeira frase apresenta a interjeição “zut!”, própria do discurso direto, e, a segunda, a forma imperativa “cuidado”. É impossível identificar os enunciadores justamente por conta da escuridão do ambiente.



Figura 03: excerto do capítulo *O vinho*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Na vinheta seguinte, ainda na figura 03, aparecem três velas acesas e dois personagens, mas a inversão de cores ainda se mantém, pois o fundo continua preto e o contorno dos objetos passa a ser branco. Há agora dois balões de fala com o fundo branco e o texto verbal em preto. Ao observar os dois homens que aparecem no quadro fica clara a baixa luminosidade do ambiente, causada pelo contraste entre as cores. O primeiro homem, à esquerda, tem apenas metade de seu rosto iluminado e o seu braço, o restante do corpo não têm um contorno definido; o segundo homem, à direita, apresenta os contornos mais aparentes, mas em branco, mantendo a inversão. Além disso, o traço que

representa seu braço direito, mais próximo às velas, é mais grosso, dando a entender que está mais iluminado, como o braço e parte do rosto do outro personagem.

Retomando as relações com outros tipos de arte, diversos elementos da linguagem cinematográfica podem ser observados na construção dos quadrinhos, como afirma Barbieri (2017). Algumas das semelhanças entre as duas linguagens devem-se ao fato de ambas serem mostradas através de imagens (HUTCHEON, 2013, p. 35), além da narração e dos diálogos, expressos verbalmente. Sendo assim, a perspectiva pela qual as imagens são apresentadas, ou seja, o enquadramento que recebem, é bastante similar nas duas linguagens e recebem a mesma nomenclatura. Na próxima subseção, sobre o cinema de animação, alguns dos enquadramentos serão apresentados e ilustrados por imagens do *corpus* da pesquisa.

Apesar de apresentarem algumas semelhanças, como o enquadramento citado anteriormente, quadrinhos e cinema apresentam também diferenças estruturais em sua composição. Retomando o conceito de mídia proposto por Elleström (2017) anteriormente apresentado, a modalidade material pode ser apresentada por diversos modos; tanto uma HQ quanto um filme (seja ele de animação ou não) possuem materialidades demarcadas como modo de expressão, uma o papel, e a outra uma tela (que pode ser de cinema, de televisão, computador, etc.). Cada materialidade, por sua vez, possui possibilidades de representação diversas, o que Gaudreault e Marion (2012) denominam *mediatividade*.

Uma das principais diferenças entre quadrinhos e cinema é a representação de movimentos. Enquanto no cinema a movimentação das imagens ocorre de forma natural, pois a reprodução de um vídeo em uma tela o permite, em uma HQ tudo deve ser representado de maneira estática em uma folha de papel. As imagens não se movimentam de fato, mas há alguns recursos que podem ser utilizados nos desenhos (além da narrativa) para sugerir a movimentação na cena, ainda que em um contexto de imobilidade material.

Segundo Barbieri (2017), a vinheta de uma HQ geralmente representa um instante, mesmo quando conta uma duração. Um exemplo pode ser visto na figura 04, onde há um diálogo, mas não há indícios de movimentação dos personagens. O instante representado é único e estático, mas a vinheta conta uma duração, que é o tempo necessário para que aconteça esse diálogo. É válido ressaltar que “o tempo representado e contado por cada vinheta não depende apenas de seu conteúdo, mas – e de maneira fundamental – da

relação que mantém com as vinhetas que a precedem e as que a seguem” (BARBIERI, 2017, p. 211).



Figura 04: excerto do capítulo *A maquiagem*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Além de contar uma duração, o desenho de uma HQ pode também representá-la através do que Barbieri (2017) chama de signos de movimento. Um desses signos é o movimento repetido, que passa a ideia de movimentação através da repetição do elemento em questão. A figura 05 mostra Marjane em seu quarto, com um pôster da banda de heavy metal Iron Maiden pendurado na parede, e com uma raquete de tênis nos braços, utilizada como se fosse uma guitarra. O desenho da cabeça de Marjane é repetido três vezes, ainda que o restante do corpo apareça uma única vez. Essa repetição sugere o sentido da movimentação da menina (ela balança a cabeça para frente e para trás).



Figura 05: excerto do capítulo *Kim Wilde*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Mesmo que não haja uma ordem correta em relação à imagem repetida, o leitor pode perceber e entender a sequência em que ocorre a movimentação. Ainda na figura 05 pode-se observar outro signo de movimento: as linhas em volta do corpo e da cabeça de Marjane. Essa indicação é bastante comum e pode ser observada em diversos trechos da HQ *Persépolis*.

Outra maneira de perceber a movimentação nos quadrinhos é observando a posição dos personagens no desenho. A figura 06 mostra Marjane ainda criança comemorando com seu pai o bombardeio em Bagdá feito por tropas iranianas (informação que é passada ao leitor no quadro anterior ao da figura 06). Nessa imagem, fica clara a movimentação dos dois pela posição de suas pernas, uma na frente da outra, e pela sombra do pai da menina vista no chão, sugerindo que ele esteja pulando. Além disso, os braços dos dois estão levantados, em um gesto que expressa a comemoração do bombardeio.



Figura 06: excerto do capítulo *Os F-14*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

2.2 Animação/cinema

No início da pesquisa sobre as categorias de análise, surgiu uma questão em relação à adaptação aqui trabalhada: os termos cinema e animação podem ser usados como sinônimos? As características midiáticas próprias de filmes considerados tradicionais seriam as mesmas dos filmes de animação? Para responder a essas questões, adotou-se a teoria de Nogueira (2010), que opta pela separação entre gêneros clássicos (o que engloba filmes de ação, comédia, drama, etc.) e animações, ou cinema de animação.

O autor relata que fazer uma definição de animação é um trabalho difícil, mas apresenta as seguintes informações de ordem técnica:

[...] apesar da grande simplicidade do enunciado, podemos afirmar que a animação consiste numa sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina – fenómeno cuja teoria explicativa é apresentada por Peter Mark Rotget em 1825 –, cria a ilusão de movimento. (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

A sensação de movimento em um filme dito tradicional é criada de maneira contínua, com movimentos reais, enquanto que em animações a movimentação das cenas é feita com o registro dos fotogramas individualmente. De fato, o que acontece entre um fotograma e outro é mais importante do que o que é representado em cada um separadamente.

Considerando, portanto, a diferença entre cinema tradicional e animação, é possível ressaltar que, nos limites dessa pesquisa, o termo empregado daqui por diante para se referir à adaptação de *Persépolis* será filme de animação.

Antes de tratar das especificidades da animação, Nogueira (2010) apresenta uma introdução sobre suas origens. Assim como todas as formas de expressão visual, a primeira referência a imagens narrativas está nas pinturas rupestres, a mais antiga manifestação de que se tem conhecimento em que a vida era retratada através de imagens, já com a movimentação dos sujeitos representados. É apenas no séc. XIX, no entanto, que a tecnologia permite produções mais próximas do que hoje entendemos como animação. O autor indica que Charles Émile Reynaud com seu praxinoscópio (figura 07) desenvolveu o que chamou de Teatro Óptico, possibilitando a projeção de animações compostas de mais ou menos 500 fotogramas.



Figura 07: disponível em: <http://artecuriforme.blogspot.com/2012/02/praxinoscopio-nasce-animacao.html>. Acesso em 18 de dezembro de 2018.

O grande nome relacionado às animações sem dúvida é Walt Disney, que trouxe ao gênero cinematográfico toda uma lógica de produção industrial que, de acordo com Nogueira (2010), tornou-se semelhante à lógica dos estúdios de produção cinematográfica de Hollywood, garantindo maturidade e um *status* mais elevado a esses filmes (NOGUEIRA, 2010, p. 67).

Segundo Nogueira (2010), a animação faz parte da cultura (áudio) visual, que tanto vem se popularizando no século XXI. Como exemplos de sua popularização, o autor

cita a criação de uma categoria no Oscar dedicada a esse gênero (na qual a animação aqui estudada concorreu, em 2008), o crescente número de festivais voltados a esse tipo de produção cinematográfica e a grande audiência de longas-metragens que algumas animações têm conseguido (NOGUEIRA, 2010, p. 61).

Nogueira (2010) afirma ainda que as técnicas utilizadas na produção de animações são bastante variadas e excêntricas. Não cabe nos limites dessa dissertação um aprofundamento sobre tais técnicas, pois este não é um trabalho sobre as animações em si, mas sim sobre uma adaptação. No entanto, é válido enumerar as principais formas de se produzir uma animação. São elas: *cel animation*, empregada nas animações clássicas, em desenhos animados e na animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007), em que as figuras eram desenhadas em folhas de nitrato de celuloide; o *stop-motion*, que ocorre quando objetos reais são fotografados a cada movimentação (feita manualmente), e a reprodução dos fotogramas produz a ideia de movimento; a *pixilação*, que é feita da mesma maneira que o *stop-motion*, com a diferença que seres humanos são fotografados, e não objetos; e a *rotoscopia*, em que seres humanos são fotografados e depois desenhados fotograma a fotograma.

O autor ressalta que a animação tem uma “propensão para o maravilhoso [que] assegura à imaginação um papel absolutamente fulcral no seu processo criativo e na sua pluralidade estética” (NOGUEIRA, 2010, p. 6). Isso porque uma das principais características de um filme de animação é poder dar vida a objetos ou seres que, no cinema tradicional, nunca teriam. Isso aproxima o gênero da fantasia, em oposição aos filmes tradicionais, que no geral buscam passar ao espectador a noção de realidade e veracidade. No caso de *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007) não há essa relação com o mundo fantástico – ao menos não quanto aos personagens – pois Marjane e todos os outros representados são seres humanos.

Assim como todo tipo de produção artística, a animação conta com alguns princípios aos quais Nogueira (2010) se refere como básicos da animação clássica, embora não sejam todos obrigatórios e nem tenham a mesma relevância na constituição da animação. Alguns destes princípios referem-se mais a outros tipos de animação, menos realistas, que não condizem com *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007) e, portanto, não serão explorados.

O primeiro desses princípios é o *timing*, que pode dar ao espectador sinais sobre os personagens que nem sempre são ditos em palavras. Virar o rosto lentamente pode

expressar receio ou desconfiança, enquanto virá-lo rapidamente pode significar um susto ou agitação. Outros são o *slow in* e o *slow out*, referentes à veracidade da movimentação de objetos. No mundo real, quase nada se movimenta ou deixa de se movimentar abruptamente, há sempre uma progressão de movimento, e esses princípios procuram trazer à animação essa sensação de movimentação real.

O princípio da *ação secundária* também tem como função tornar a animação mais próxima do real, pois representa os movimentos de segundo plano, gerados por uma movimentação principal. São, por exemplo, os cabelos que se movem quando um personagem corre na rua. A *antecipação*, por sua vez, prepara o espectador para um movimento que virá em seguida. O exemplo utilizado por Nogueira (2010) para ilustrar esse princípio é a tensão corporal observada em um personagem antes que ele salte: ele baixa um pouco o corpo para tomar impulso e finalmente saltar. Por fim, o autor ressalta que é importante que os personagens despertem a empatia dos espectadores, que tenham carisma e que tornem a animação graciosa, não necessariamente uma cópia do mundo real (NOGUEIRA, 2010, p. 63).

Assim como os quadrinhos possuem relações com diversos outros gêneros artísticos, os filmes de animação dialogam com outras mídias e linguagens (áudio) visuais, como a fotografia, a pintura e até mesmo os quadrinhos. Por ser um gênero do cinema, alguns elementos constitutivos do cinema tradicional podem ser verificados também em animações. A principal característica aqui utilizada será o enquadramento das imagens na tela, apresentado de acordo com os estudos de Barbieri (2017) e Cagnin (2014), também já explorados na subsecção anterior, sobre as HQs. O fato é que, por essa relação estreita já explicitada entre quadrinhos e animação, o enquadramento das imagens é uma perspectiva observada em ambas as mídias. No entanto, como é uma característica própria do cinema e posteriormente empregada nos quadrinhos, optou-se por apresentá-la na subsecção sobre animação.

Segundo Barbieri (2017), os enquadramentos da fotografia, do cinema e da televisão são classificados e denominados de acordo com a distância com que captam o objeto representado. Cagnin (2014) complementa dizendo que o enquadramento também pode trazer algumas informações conotativas às imagens. Partindo do mais amplo em direção ao mais específico, o primeiro plano é o *geral* ou *panorâmico*, em que os personagens aparecem bem distantes, e o destaque está no cenário, como se pode ver na

figura 08 em que o personagem Anuch, tio de Marjane, conta para a menina que seu tio se tornou ministro da justiça da província Iraniana de Azerbaijão.

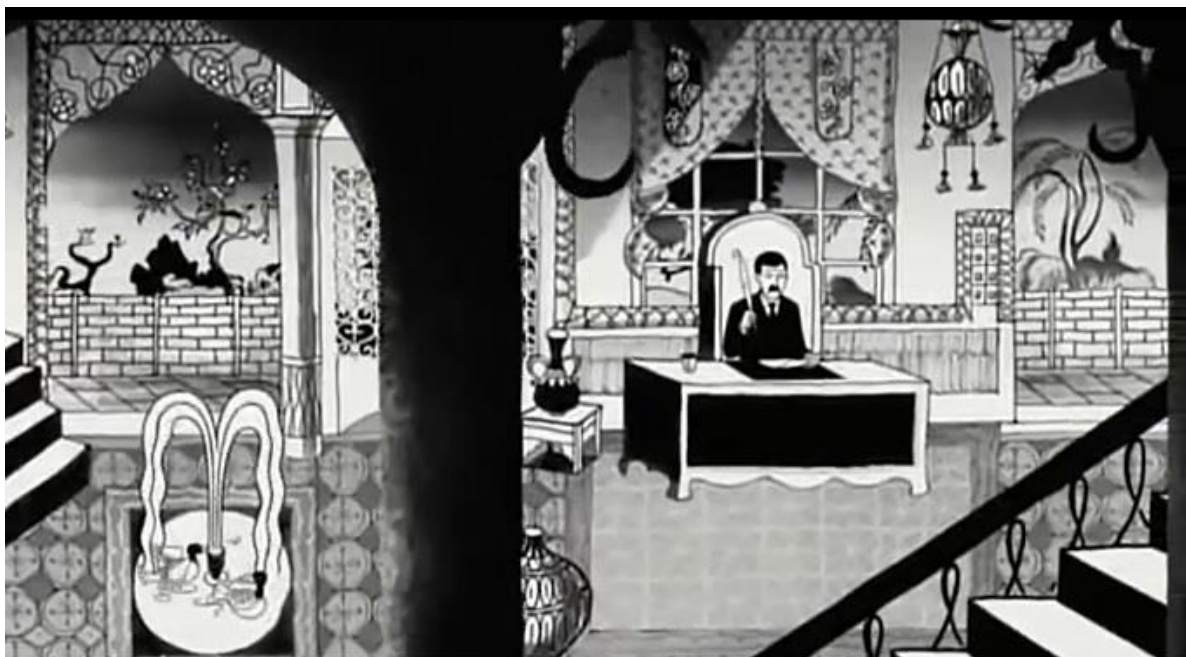


Figura 08: cena do minuto 15'59'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

O plano *plongé* mostra a imagem vista de cima para baixo, seja para localizar geograficamente algum ponto, seja para indicar a posição de inferioridade dos personagens em relação ao que está por cima. O plano *contre-plongé*, por sua vez, é o contrário do anterior, e mostra a imagem vista de baixo para cima, explicitando a superioridade do que é apresentado e, muitas vezes, o medo do personagem que se encontra em uma posição mais baixa.

Nas figuras 09 e 10 observa-se um exemplo de plano *plongé* e *contre-plongé*, respectivamente. As imagens acontecem na sequência na animação e mostram Marjane chegando em um convento em Viena, logo no início de seu exílio, aos 14 anos. A primeira imagem mostra a menina subindo as escadas, em uma posição inferior, e com o rosto aparentemente assustado.



Figura 09: cena do minuto 44'14'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Em seguida, a figura de três freiras aparece em *plano contre-plongé*, de maneira ameaçadora e pouco receptiva à nova hóspede.



Figura 10: cena do minuto 44'20'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

O próximo plano, já mais perto dos personagens, é o plano *americano*, que mostra a figura até a altura dos joelhos, como na figura 11, em que Marjane e sua mãe vão ao mercado e escolhem o que vão jantar naquela noite. Com a intensificação da guerra, os supermercados tinham cada vez menos produtos em suas prateleiras, como fica claro na imagem.



Figura 11: cena do minuto 24'38'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

O plano *médio* ou *aproximado* é bastante parecido ao plano americano, mas um pouco mais alto, mostrando os personagens da cintura para cima como na figura 12, em que Marjane e seus colegas planejam uma vingança contra Ramin em nome de 1 milhão de pessoas que seu pai supostamente matou na guerra. De acordo com Cagnin (2014), esse plano é utilizado principalmente em cenas de diálogos e mostra a fisionomia dos personagens e suas expressões faciais.



Figura 12: cena do minuto 12'15'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Os últimos dois planos, os mais próximos, são o *primeiro plano* e o plano em *grande detalhe*, ou *close*, que focam na expressão facial dos personagens e seus detalhes. A figura 13 mostra Marjane criança em primeiro plano, sem cenário ao fundo e destacando sua expressão facial que, dentro do contexto da cena, o mesmo da figura 12, pode ser interpretada como perspicaz, já que a menina e seus colegas estão armando um plano contra um dos vizinhos.



Figura 13: cena do minuto 12'28'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

A figura 14, por fim, mostra um close de Marjane ao atingir sua maioridade, ainda na Áustria. Na cena a jovem narra as transformações percebidas em seu corpo depois de chegar à fase adulta. Nesse trecho, depois de enumerar as mudanças nos pés, nas mãos, no rosto e no quadril, Marjane diz “Para terminar, um enorme grão de beleza decorou o meu nariz”.



Figura 14: cena do minuto 51'28'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Como pode-se perceber, o enquadramento muitas vezes possui significados que vão além da interpretação das imagens, como o destaque para o cenário ou para alguma característica do personagem, ou ainda a perspectiva de algum objeto na cena, que pode indicar uma posição de vantagem ou desvantagem sobre alguma coisa. Na análise da adaptação, o enquadramento será um dos aspectos observados para se verificar o processo de transposição midiática.

CAPÍTULO III

PERSÉPOLIS: DIÁLOGO HQ E CINEMA

3.1 A autora: Marjane Satrapi

Marjane Satrapi (figura 15) é escritora, desenhista, roteirista e cineasta, e a primeira mulher iraniana a escrever e publicar uma HQ. Como pode-se verificar em sua autobiografia *Persépolis* (2007), Satrapi sempre esteve muito atenta ao contexto político e histórico de seu país, especialmente por influência de seus pais.



Figura 15: foto da autora Marjane Satrapi. Fonte: <https://thedissolve.com/features/interview/921-marjane-satrapi-on-making-the-voices-with-a-movie/>. Acesso em 23 de dezembro de 2018.

A partir da figura 16, excerto do capítulo *A bicicleta* da obra em questão, pode-se verificar o envolvimento de Marjane em temas políticos; a passagem mostra um momento de sua infância e como seus pais tiveram papel importante em sua formação. A sequência fixa indica um momento da autora ainda criança, por volta de seus seis anos de idade, demonstrando interesse em participar da manifestação sobre a qual os pais estão conversando e revelando seu envolvimento com assuntos relacionados ao tema.



Figura 16: excerto do capítulo *A bicicleta*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Na terceira vinheta, a garota pergunta se não está parecida com Che Guevara. Além do apelo verbal ao nome do guerrilheiro argentino que carrega grande carga de ideais políticos, pode-se verificar nessa passagem a contribuição do signo imagético à cena: a personagem tem desenhada em sua cabeça uma faixa com uma estrela, facilmente reconhecido como símbolo do guerrilheiro (figura 17).



Figura 17: Imagem de Che Guevara. Disponível em: <http://pioneiro.clicrbs.com.br/rs/cultura-e-tendencias/noticia/2017/10/ha-50-anos-che-guevara-morria-para-dar-vida-a-um-dos-maiores-mitos-do-seculo-20-9927169.html>. Acesso em 04 de Dezembro de 2018.

Satrapa estudou desde pequena no Liceu Francês de Teerã, onde aprendeu o idioma e um pouco da cultura francesa. Na transição entre infância e adolescência, vivenciou o período crítico da revolução islâmica e o início da guerra entre Irã e Iraque,

até ser, com 14 anos, enviada por seus pais a Viena, na Áustria, com o intuito de fugir das adversidades que assolavam o seu país. Chegando lá, Marjane passou a estudar no Liceu Francês de Viena, mas em nenhum momento dos seus quatro anos de exílio se sentiu de fato acolhida, e chegou a ponto de negar sua nacionalidade, fingindo ser francesa (figura 18) – fato que a autora também explora em sua autobiografia *Persépolis*. Após passar por diversas dificuldades, retornou ao Irã com 18 anos, onde permaneceu até os 24, quando decidiu mudar-se de vez para a França.



Figura 18: excerto do capítulo *O legume*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Após ter estudado na Escola Superior de Artes Decorativas, em Estrasburgo, Satrapi vive atualmente em Paris e vem se dedicando principalmente ao grafismo e à

carreira de diretora; publicou, além de *Persépolis* (2007), obras como *Broderies* (2003) e *Poulet aux Prunes* (2004), e atuou como diretora na produção e elaboração do roteiro de alguns filmes, inclusive na adaptação de sua obra de estreia¹².

3.2 *Persépolis*: uma autobiografia em HQ

A primeira e mais conhecida obra de Satrapi é *Persépolis*, sua autobiografia em formato HQ e objeto de análise desta dissertação. Apesar de sua língua materna ser o persa, a autora decidiu publicar a história em francês com a intenção de atingir um número maior de leitores. Originalmente, a HQ foi lançada em quatro volumes pela editora *L'association*, entre os anos de 2000 e 2003 (figura 19). Em 2008, a história foi lançada também em volume único, mas mantendo em seu conteúdo e a divisão em quatro partes, correspondentes aos quatro volumes originais.

¹² Informações extraídas da entrevista de Marjane à rádio France Inter, em 06 de outubro de 2011. Entrevista disponível em <https://www.franceinter.fr/emissions/le-grand-entretien/le-grand-entretien-06-octobre-2011>. Acesso em 21 de Novembro de 2018.

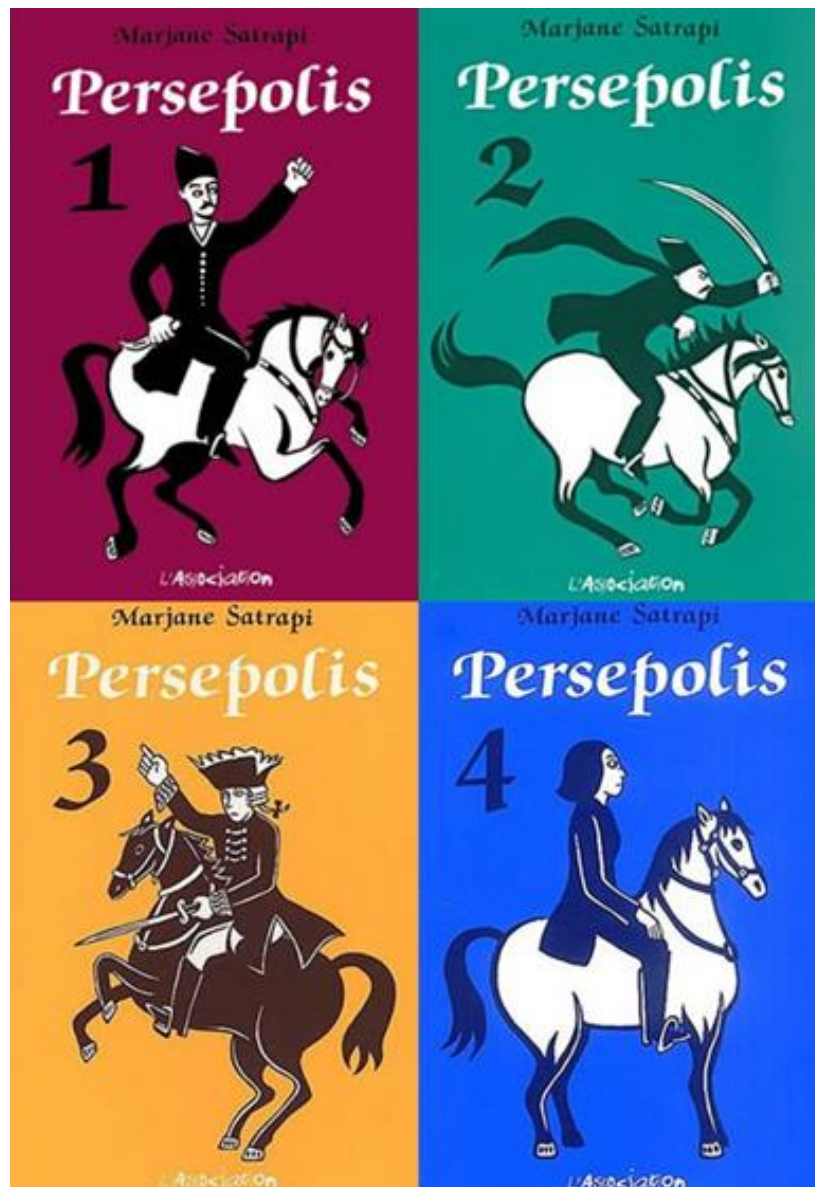


Figura 19: capas dos quatro volumes de *Persépolis* publicados pela editora *L'association*

No Brasil, a editora Companhia das Letras lançou a história também em seus quatro volumes originais. Posteriormente, em 2007, a mesma editora lançou a HQ em volume único (figura 20), traduzido pelo escritor Paulo Werneck. Nos limites desta pesquisa, será utilizada a versão brasileira do volume único da história.

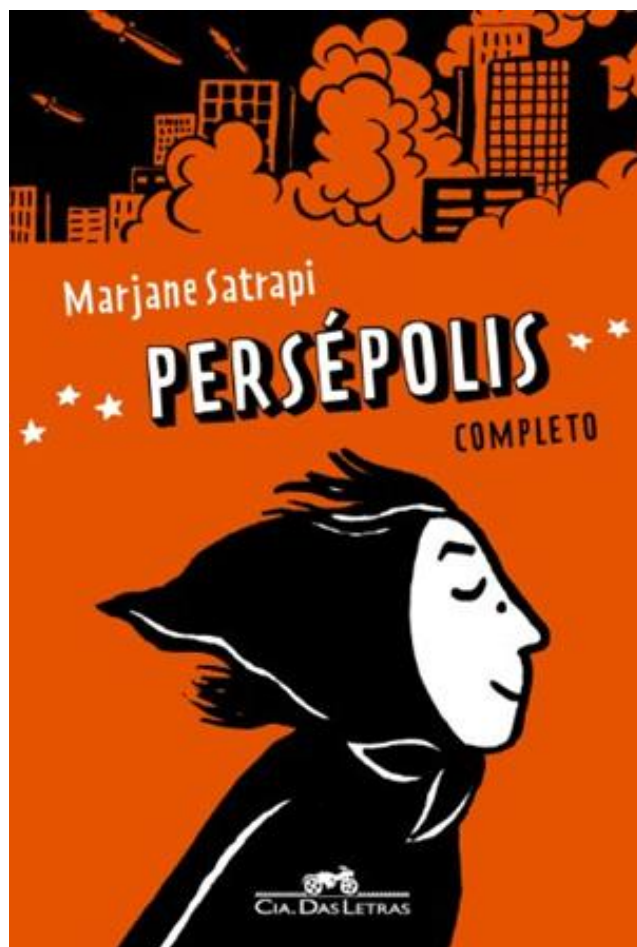
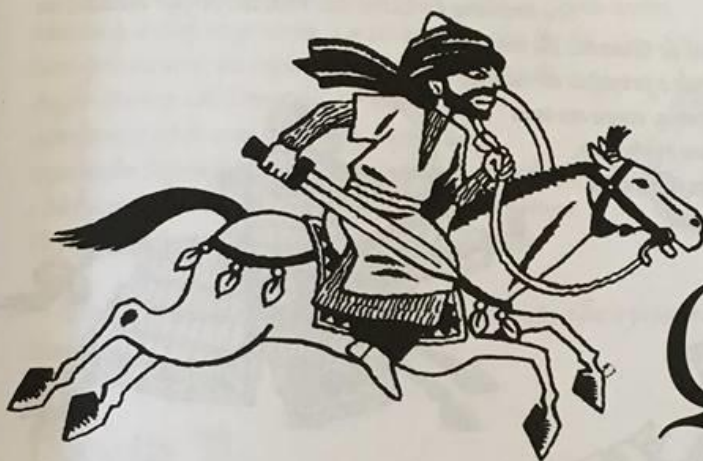


Figura 20: capa da edição completa de *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Uma das diferenças entre a versão francesa e a brasileira, ambas em volume único, é que, enquanto a edição francesa deixa clara a divisão em 4 partes marcadas por números no início de cada uma das partes, a brasileira não traz mais ao leitor essa divisão apresentando a obra dividida apenas por pequenas histórias com títulos (como no original). A versão brasileira apresenta ainda uma introdução de três páginas, elaborada por David B., explicando um pouco do contexto histórico do Irã (figuras 21, 22 e 23). Em nenhuma das edições, no entanto, a obra conta com a numeração de páginas.

Introdução



Quando os árabes invadiram a Pérsia, em 642, uma só batalha foi suficiente para conquistarem o país e derrubarem a

dinastia dos sassânidas. Derrotados, os persas adotaram o islã, mas um islã de vencidos, um islã subterrâneo, esotérico e revolucionário: o xiismo.

Com a morte de Maomé, em 632, sua família foi afastada do poder, em benefício dos companheiros do profeta. Um genro e primo de Maomé, Ali, e o filho de Ali, Hussein, que se casou com uma princesa persa da antiga família sassânida, foram assassinados um após o outro, e o poder passou para as mãos dos sunitas.

Pela fidelidade a Ali e Hussein, manifesta-se também fidelidade à linhagem sassânida e ao passado glorioso da Pérsia. Assim, as festas religiosas provêm das festas zoroastristas. A permanência do xiismo foi garantida por uma linhagem vinda de Hussein, com imãs que se sucederam até 874, quando morreu o 12º, Mohammad al Mahdi. Seus seguidores dizem que ele está "oculto" e que ressurgirá para reinar antes do final dos tempos.

A invasão e a ocupação árabe foram as primeiras de uma longa série. A Pérsia deixou de existir como nação independente por mais de oito séculos.

No século X, dominaram o país os ghaznávidas; no século XI, os seljúcidas; no século XII, os khwarazimitas, e, do fim do



Figura 21: primeira página da introdução da versão brasileira da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)



século XII até o século XIV, os mongóis, que fundaram a dinastia Ilkhan. Os timúridas chegaram ao poder no final do século XIV. Mesmo sob esses múltiplos mestres, a Pérsia demonstrou a vitalidade de sua cultura e língua. Seu emblema é o Livro dos reis, escrito por Ferdows, no

século X, para o soberano turco Mahmud de Ghazna. Ele conta a epopeia dos reis e dos heróis da Pérsia desde o princípio do mundo. Essa história, embora seja inteiramente persa, ecoou em toda a Ásia e foi adaptada pelos cãs turcomenos e usbeques, pelos sultões mamelucos e otomanos, pelos ilkhanitas mongóis e pelos grão-mongóis da Índia.

É a uma dinastia turcomena, mas xiita, que a Pérsia deve seu



renascimento, no início do século XIV: a dos safávidas. Durante todo o tempo em que reinaram, eles lutaram contra os otomanos.

Em 1795, após o interregno do aventureiro Nadir Shah, outra tribo turcomena fundou uma dinastia, a Qadjar.

A Pérsia então se via em meio à cobiça da

Rússia e da Inglaterra. Ao longo do século XIX, tornou-se um Estado-tampão entre as duas potências. Os russos anexaram o Cáucaso e a Ásia Central, e os ingleses se apoderaram do Afeganistão e do Tibete. A descoberta de petróleo e a Primeira Guerra Mundial aceleraram a investida dos ingleses, que passaram a interferir cada vez mais na economia do país.

Em 1925, um oficial, Reza Khan, tomou o poder, expulsando o último soberano Qadjar. Ele deu oficialmente ao país o nome de Irã e acelerou sua ocidentalização, para grande ira dos religiosos, que começaram a sonhar com um poder islâmico.



Figura 22: segunda página da introdução da versão brasileira da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Com a Segunda Guerra Mundial, o norte do país foi ocupado pelos soviéticos, e o sul, pelos ingleses e por recém-chegados, os americanos, que obrigaram o Irã a declarar guerra à Alemanha. Diante do pouco entusiasmo do xá, depuseram-no e o substituíram pelo filho dele, Mohammad Reza.

Em 1953, a CIA organizou seu primeiro golpe de Estado contra Mossadeq, o chefe do governo, que contestava a divisão dos lucros provenientes da exploração de petróleo feita pela Anglo-Iranian Oil Company. Os americanos submeteram o país a um embargo, impedindo a exportação do produto. Então Mossadeq foi derrubado, e Mohammad Reza, que havia fugido, voltou ao trono. Ficou no poder até 1979, quando fugiu da Revolução.



Essa é a grande história. Marjane herdou tudo isso, e fez o primeiro álbum de história em quadrinhos iraniano.

David B.



Figura 23: terceira página da introdução da versão brasileira da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

As três páginas acima (figuras 21, 22 e 23), que são nomeadas “introdução”, combinam, como a HQ, desenhos e imagens. A tradução brasileira opta por mostrar uma linha de tempo para narrar a origem do conflito no Irã. A cada passagem, um “cavaleiro” e seu cavalo mostram em imagem a evolução das vestimentas ao longo da história até culminar em um soldado em um tanque de guerra, “um cavalo de aço”. Marjane, ainda criança, em um cavalo com sua arma de brinquedo, encerra esse fio narrativo da história e introduz o início de uma nova, a sua.

A versão brasileira, em volume único, é composta de pequenas histórias com títulos que resumem o seu conteúdo (como dito anteriormente). Por exemplo, o capítulo 1, *O véu*, mostra o início do uso desse acessório pelas mulheres iranianas e como Marjane, ainda criança, se comportou em relação a isso (figura 24).



Figura 24: excerto do capítulo *O véu*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A obra completa, portanto, apresenta os 39 seguintes capítulos:

<i>O véu</i>	<i>Moscou</i>
<i>A bicicleta</i>	<i>As ovelhas</i>
<i>A cela de água</i>	<i>A viagem</i>
<i>Persépolis</i>	<i>Os F-14</i>
<i>A carta</i>	<i>As joias</i>
<i>A festa</i>	<i>A chave</i>
<i>Os heróis</i>	<i>O vinho</i>

<i>O cigarro</i>	<i>O croissant</i>
<i>O passaporte</i>	<i>O véu</i>
<i>Kim Wilde</i>	<i>A volta</i>
<i>O Shabat</i>	<i>A piada</i>
<i>O dote</i>	<i>O esquí</i>
<i>A sopa</i>	<i>O concurso</i>
<i>Tirol</i>	<i>A maquiagem</i>
<i>O macarrão</i>	<i>A convocação</i>
<i>A pílula</i>	<i>As meias</i>
<i>O legume</i>	<i>O casamento</i>
<i>O cavalo</i>	<i>A parabólica</i>
<i>Esconde-esconde</i>	<i>O fim</i>
<i>Love Story</i>	

Em relação ao título da obra, a escolha do nome *Persépolis*, que significa “a cidade persa”, é uma homenagem à cidade que foi uma das capitais do Império Aquemênida, considerado o primeiro Império Persa, e está localizada a 1000 km de Teerã. Atualmente, a cidade é reconhecida como Patrimônio Mundial pela UNESCO e é possível visitar suas ruínas.

A HQ, em preto e branco, relata a vida de Marjane desde os seis até os vinte e quatro anos de idade, em um contexto tomado pela queda do Xá e o início do regime islâmico, em 1979, e pelo começo da guerra Irã-Iraque, em 1980. Ao longo da obra, momentos críticos da vida da autora são retratados, como a execução de seu tio Anuch (figura 25), o período em que ela passa exilada na Áustria e sua partida definitiva para a França.



Figura 25: excerto do capítulo *As ovelhas*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Em alguns trechos da HQ percebe-se a maneira bem-humorada que a autora encontrou para lidar com as adversidades enfrentadas em consequência de todo o contexto vivido. Isso pode ser verificado, por exemplo, na parte intitulada *A chave*; Marjane e suas colegas de escola, todas por volta dos 13 anos de idade, riem do fato de terem que bater em si mesmas em homenagem aos mártires da guerra. Na legenda de um dos quadrinhos, Marjane chega a admitir: “Logo, logo ninguém mais levava a sério aquelas sessões de suplício. Eu em primeiro lugar: ficava na frente e bancava a palhaça”. Dois quadrinhos adiante, ela é repreendida e questionada sobre sua postura por uma professora, a quem responde, sorrindo: “Estou sofrendo, não percebeu?” (figura 26).



Figura 26: excerto do capítulo *A chave*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Ainda que outras passagens semelhantes a essa (em relação à ironia) se apresentem ao longo da HQ, a obra traz aos leitores, em sua grande maioria, temáticas sérias e densas, próprias do contexto histórico-político vivido no país a partir da década de 1970, que vão desde a obrigatoriedade do uso do véu para as mulheres até a repressão social e cultural, imposta a todos os cidadãos do Irã. A ironia surge como um elemento (entre tantos outros que compõem essa HQ) que transforma a narrativa dessa biografia em um interessante mosaico capaz de construir um diálogo com o leitor que ultrapassa a barreira de uma simples sequência de imagens fixas e agrega elementos carregados de sentidos contraditórios.

Para além de uma escolha estilística, a opção por fazer a HQ em preto e branco faz parte do movimento Oubapo, (*Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle*). Iniciado na década de 1990 na editora *L'association*, mas seguindo tendências que já vinham sendo discutidas pelo menos nas últimas duas décadas, o movimento tinha como objetivo realizar a publicação de HQs que fugissem dos modelos tradicionais dos álbuns publicados na França. Por modelos tradicionais, entende-se álbuns em capa dura, coloridos, com no máximo 48 páginas e de temáticas mais infantis (CARNEIRO, 2015, p. 27).

A fim de trazer à tona essa discussão, Groensteen (2006) enumera 8 motivos que bloqueariam a liberdade criativa dos autores de HQ, dentre os quais destacam-se: o fenômeno da série (os editores enclausuram os quadrinhos no universo da literatura industrial); ao estruturar seu catálogo por gêneros, os editores posicionam a HQ apenas no campo do divertimento e repetem estereótipos; o formato padrão utilizado pelos editores não deixa claro aos leitores seu conteúdo e a quem se dirige; etc. (GROENSTEEN, 2006, , p. 58-59).

Em maio de 1990 é fundada a editora *L'association*, que surge da reunião de sete autores que compartilham dos mesmos ideais de liberdade de escrita. Oficializa-se, portanto, o movimento *Oubapo*, ao qual Groensteen (2004) refere-se da seguinte maneira: “Nos trabalhos oubapianos, a heterogeneidade estilística é bastante frequente e se explica por um modo de elaboração coletiva. [...] Assim o Oubapo participa do advento de uma

concepção mais aberta da narração desenhada” (GROENSTEEN, 2004, p. 4, tradução nossa).¹³

Nesse contexto é publicada *Persépolis* (SATRAPI, 2007), em preto e branco, sem edições em capa dura, com um número livre de páginas, dividida em capítulos (o que a aproxima dos romances), com uma temática mais adulta e com o caráter autobiográfico. Sucesso de críticas e de vendas, a HQ tornou-se um best-seller e foi traduzida e publicada em mais de 20 países. Em 2004, a obra foi vencedora do prêmio de melhor HQ na Feira de Frankfurt (SATRAPI, 2007), além de ser contemplada também com os prêmios Revelação e de Melhor Roteiro no *Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême*, em 2001 e 2002¹⁴, respectivamente. A inovação das HQs publicadas seguindo o movimento *Oubapo* abriu as portas para uma nova geração de autores, e consequentemente de leitores dessas histórias.

3.3. Autobiografia em HQ adaptada para o cinema

Após o sucesso incontestável da HQ, em 2007 é lançada pela Sony Pictures Classics a adaptação de *Persépolis* (figura 27), que conta com a direção de Satrapi e Paronnaud (2007). O título deixa claro que este é um produto derivado de uma obra fonte: *Persépolis – baseado na histórias em quadrinhos de Marjane Satrapi*. Os diretores optaram por fazer essa adaptação em formato animação, mantendo os traços similares aos da HQ e também o preto e branco, com exceção de algumas cenas coloridas. Após dois anos de trabalho empenhados em sua confecção, a animação teve sua estreia no Festival de Cannes de 2007, ganhando o Prêmio do Júri, e foi indicado ao Oscar de melhor animação em 2008.

¹³ Original em francês: “Dans le travaux oubapiens, l’hétérogénéité stylistique est assez fréquente et s’explique par un mode d’élaboration collectif. [...] Ainsi l’Oubapo participe-t-il à l’avènement d’une conception plus ouverte de la narration dessinée” (GROENSTEEN, 2004, p. 4).

¹⁴ Informações extraídas da entrevista de Marjane à rádio France Inter, em 06 de outubro de 2011. Entrevista disponível em <https://www.franceinter.fr/emissions/le-grand-entretien/le-grand-entretien-06-octobre-2011>. Acesso em 21 de Novembro de 2018.

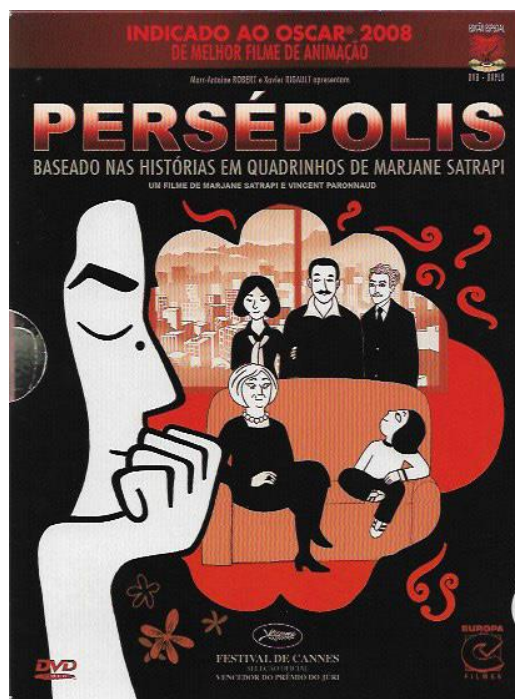


Figura 27: capa da animação *Persépolis* (SATRAPI; PARONNAUD, 2007)

3.4 *Persépolis* em animação

A versão cinematográfica da obra também apresenta a biografia de Marjane no mesmo período de sua vida que aquele mostrado na HQ. Como se trata de uma adaptação, a animação representa um novo produto que mostra passagens que foram suprimidas, adicionadas ou adaptadas da obra fonte.

A animação tem início com uma introdução em preto e branco que mostra um sobrevoo sobre desenhos de uma cidade. Durante toda a apresentação um jasmim aparece voando (figura 28) enquanto alguns créditos do filme de animação são mostrados.



Figura 28: cena do minuto 1'00'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Essa apresentação tem fim com a transição, guiada pelo jasmim, para uma cena colorida que mostra o aeroporto de Paris *Orly Sud* (figura 29). Enquanto o jasmim vai subindo pela tela, o fundo preto vai desaparecendo dando lugar ao céu azul. Quando a cena se torna totalmente colorida, o jasmim desaparece pelo lado direito superior da tela. É importante perceber a imagem da flor na abertura da animação pois ela representará o início e o fim do filme e se revelará importante em uma cena de Marjane com a avó, que será analisada mais adiante.



Figura 29: cena do minuto 01'39'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

No aeroporto, pode-se ver uma mulher com um véu e perdida em seus pensamentos quando uma garotinha em preto e branco aparece na cena: essa passagem desencadeia o início da história dessa criança, Marjane (figura 30).



Figura 30: cena do minuto 03'01'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Fica claro que a cena indica um início de narrativa sob forma de *flashback*. Se nos quadrinhos, a autora decidiu dividir a história em quatro partes, na animação a divisão é marcada por Marjane no aeroporto contando sua história e partindo para a França: cada vez que aparece uma cena colorida pode-se ver a personagem no aeroporto (ou saindo do aeroporto no final da animação) contando sua história.

A análise de excertos da adaptação de *Persépolis* será dividida em três partes:

- 1) a importância da avó na vida de Marjane, que será explorada pelo simbolismo do jasmim;
- 2) a cena do bombardeio do bairro de Marjane (o final da sequência intitulada *O Shabat* na HQ) que mostrará recursos a referências midiáticas;
- 3) o uso da cor como elemento determinante para a narrativa em *flashback* e a divisão da história.

3.4.1. Perfume de jasmim

Ao longo da HQ *Persépolis*, é possível verificar a importância da avó na formação e na vida da menina em várias passagens. A leitura da sequência de imagens fixas cria um fio condutor sobre essa importância que tem início no momento em que Marjane revela ao leitor que queria ser profeta, logo no primeiro capítulo. Segundo a garota, um dos motivos que a impulsionava a esse desejo era o sofrimento da avó, que tinha sempre dor nos joelhos, e a vontade de poder curá-la, como é possível observar na figura 31.



Figura 31: excerto do capítulo *O véu*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A garota estava escrevendo um “livro sagrado” que apenas sua avó sabia da existência e, segundo ela, além da própria menina, apenas a avó acreditava nesse plano. Marjane estabelece algumas regras em seu livro e a nº 8 diz que “nenhuma velhinha tem direito de sofrer”, direcionada diretamente à avó, que ao ouvir, decide imediatamente ser sua primeira discípula (figura 32).



Figura 32: excerto do capítulo *O véu*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Na animação, os produtores buscam outro meio para ligar o início ao fim com a presença da avó como elemento constante e determinante na vida de Marjane. A animação, como indicado antes, tem início com uma introdução em preto e branco que mostra um sobrevoo sobre desenhos de uma cidade que fazem pensar na mídia HQ. A apresentação inicia com um jasmim perdendo suas flores e uma delas voa por todas as cenas que se apresentam. A flor jasmim só desaparece da tela quando a animação substitui os desenhos (1'41'') e um céu azul aparece com o cenário de um aeroporto e um avião decolando ao fundo, como ilustra a figura 33, sequência da figura 29, mostrada anteriormente.



Figura 33: cena do minuto 01'43'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Nesse primeiro momento, a imagem da flor é só um índice do tempo passando e ainda não é possível constatar sua importância simbólica.

O tema “jasmim” volta a aparecer na animação um pouco antes da partida de Marjane para a Áustria. Essa cena é a retomada de uma sequência da HQ, do capítulo *O Dote*, em uma página completa de 7 vinhetas, mostrando um dos muitos momentos de cumplicidade de Marjane com a avó (figura 34).

Após a garota enfrentar a professora de religião dizendo que ela mentia a respeito de prisioneiros políticos, seus pais decidem que ela deve partir para Viena pois seu caráter a colocava em risco na nova realidade do país. Marjane tem então 14 anos e, na véspera

da partida, sua avó vem dormir na sua casa e a menina pede para dormir com ela. A resposta da avó, “é pra isso que estou aqui”, mostra a cumplicidade entre as duas. A cena dos jasmims caindo do sutiã da avó revela-se como um “espetáculo” para Marjane.



Figura 34: excerto do capítulo *O dote*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Os jasmims, nessa passagem, aparecem em todos os quadrinhos, com exceção do primeiro, em diferentes modos: caindo do sutiã da avó, na camisola da avó e, finalmente, dominam o fundo do último quadrinho (apenas uma pequena parte do decote de renda da camisola lembra a vestimenta). Se no segundo quadrinho há um jogo de contrastes entre os jasmims brancos caindo e o fundo preto, nos quadrinhos seguintes as cores se invertem e os jasmims aparecem pretos no fundo branco da camisola da avó, até a sequência ser concluída com a predominância das flores.

Segundo Impelluso (2004), o jasmim é uma “flor de predileção para numerosas civilizações por causa de sua delicadeza e perfume.” Ainda segundo a autora,

[...] o jasmim é considerado frequentemente como uma planta do paraíso ou um símbolo do amor divino. [...] O jasmim, flor particularmente amada nas civilizações orientais, constitui uma inesgotável fonte de inspiração para os poetas e escritores. [...] O jasmim é também carregado de outros valores positivos: a graça, a elegância e o amor divino (IMPELLUSO, 2004, p. 101, tradução nossa).¹⁵

Satrapa, escritora iraniana, apresenta em sua autobiografia a característica indicada por Impelluso a respeito dos escritores orientais e sua predileção pela flor. Os jasmims evocados pela autora relembram a certeza da garota no início da história de ser a “última dos profetas” e ter na avó sua única fonte de cumplicidade nesse sentido, acreditando no amor divino. A avó aparece para Marjane como fonte de graça e elegância ao despir o sutiã e proporcionar um “espetáculo” para seus olhos.

Na animação, o início dessa passagem se dá aos 41’23” e tem pouco mais de um minuto (termina em 42’27”). A cena começa com a silhueta da avó retirando a roupa e, no momento em que ela desabotoa o casaco, jasmims começam a voar pela cena, retomando a abertura da animação (figura 35). Assim como na HQ, no momento em que os jasmims começam a cair do corpo da avó o fundo da tela é preto e o contorno da personagem e das flores, branco.

¹⁵ Fleur de prédilection pour de nombreuses civilisations en raison de sa délicatesse et de son parfum, le jasmin est souvent considéré comme une plante du paradis ou un symbole de l’amour divin. [...] Le jasmin, fleur particulièrement aimée dans les civilisations orientales, constitue une inépuisable source d’inspiration pour les poètes et les écrivains. [...] Le jasmin est aussi chargé d’autres valeurs positives : la grâce, l’élégance et l’amour divin (IMPELLUSO, 2004, p. 101).



Figura 35: cena do minuto 41'30'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Marjane explica que a avó colhia jasmins todas as manhãs e colocava em seus seios para perfumá-los; a garota achava isso “mágico”. O filme mostra as duas deitadas e abraçadas (figura 36), de modo muito semelhante ao apresentado na HQ, com exceção à evocação dos jasmins.

Após o diálogo sobre as flores de jasmim, a avó dá um conselho à neta dizendo que não gostava de dar lição de moral, mas que este conselho serviria para sempre na sua vida: “Na vida, você encontrará muitos imbecis. Se eles te machucarem, diga pra você mesma que é a besteira que os empurra de fazer mal. Isso evitará que você responda à maldade deles, pois não há nada de pior no mundo do que o rancor e a vingança. Sempre seja digna e íntegra com você mesma”.

Essa passagem é representada na HQ nos últimos três quadrinhos da página (figura 34, acima), e a fala da avó é muito semelhante, apenas algumas palavras foram alteradas na adaptação. Um último quadrinho “conta” o que a animação mostra: Marjane “sentia o peito da avó. Ela cheirava bem. Nunca ela iria esquecer esse perfume (e as suas palavras)”.



Figura 36: cena 41'49'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

No momento em que a avó dá o conselho a Marjane há uma inversão de cores na animação. Assim como na HQ, o preto predomina sobre o branco nessa passagem (penúltimo quadro da página, figura 34). Na adaptação, a avó começa a dar o conselho à neta e a imagem das duas abraçadas vai se distanciando, deixando-as em evidência no centro da tela, pois sua imagem branca se destaca em um fundo cada vez mais escuro. Finalmente, no momento 42'21'', há a inversão total de cores: o fundo e o preenchimento das imagens é todo preto, e o contorno das personagens, branco, dando grande destaque ao olhar das duas (figura 37).



Figura 37: cena 42'21'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Se na HQ a página que apresenta essa passagem tem vinhetas que representam repetidamente o jasmim, na animação há a opção apenas pela introdução da cena com os jasmins se espalhando pelo ar. Contudo, diferentemente da HQ, que retoma o jasmim na penúltima página apenas em uma cena de Marjane quando visita o túmulo do avô (figura 38), na animação a flor é novamente evocada e aparece como o fechamento da história.



Figura 38: excerto do capítulo *O fim*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Nos últimos seis minutos de filme, Marjane está se preparando para ir para a França e, entre vários lugares que visita, viaja com a avó às margens do mar Cáspio. Na partida, no aeroporto, a despedida dos pais e da avó.

No final, 1h32'23'', o preto cobre a tela e a voz de Marjane criança diz: “Vovó, você sempre cheira gostoso. Como faz?”. A avó, por sua vez, responde: “Bem, você sabe, eu colho flores de jasmim todas as manhãs. E quando me visto eu as escorrego no meu sutiã taça e assim eu estou sempre cheirando bem”. Enquanto isso, no escuro da tela um jasmim cai, os letreiros aparecem e as flores continuam a cair (figura 39). A flor que abriu a animação é a mesma que mostra a cumplicidade e o amor com a avó e a que encerra essa primeira etapa da vida de Marjane. A ideia de paraíso evocada pelo jasmim se traduz na relação terrestre da garota com a avó.



Figura 39: cena do momento 1h33'34'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

3.4.2 Referências intermediáticas: cinema e pintura

Para seguir com a análise da transposição midiática de *Persépolis*, foi eleita uma próxima cena da história que está presente nas duas obras. Na animação, a cena em questão aparece no período compreendido entre os minutos 38'54'' e 40'00''; na HQ, a cena completa é apresentada em quatro páginas, ao final do capítulo *O Shabat* (a obra não

conta com a numeração das páginas). Na ocasião, Marjane tem por volta de seus 14 anos e está em um táxi voltando para sua casa após receber a notícia de que uma bomba teria explodido em seu bairro (figura 40). Conversando com as pessoas que formam uma multidão, ela descobre que a bomba caiu no final da rua, onde havia apenas a sua casa e a dos Baba-Lévy, seus vizinhos judeus.



Figura 40: excerto do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Ao ultrapassar a barreira criada pelos policiais, Marjane anda pela rua desacreditada, com medo do que iria encontrar mais adiante. Finalmente, sua mãe aparece descalça, o que provavelmente indica que foi surpreendida pela bomba quando estava em casa, e tenta tranquilizar a filha, dizendo que todos de sua família estavam bem e que ela estava sozinha no momento da explosão (figura 41). É importante notar que, excluindo o primeiro quadrinho em que Marjane ainda não encontrou a mãe e vaga sozinha pelos escombros, a cena desse encontro focaliza apenas mãe e filha e dá ênfase ao diálogo entre as personagens com vinhetas livres de qualquer fundo de imagens.



Figura 41: excerto do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A página seguinte (figura 42) mostra Marjane um pouco aliviada perguntando à mãe onde a bomba explodiu. A mãe lhe diz que, infelizmente, a bomba havia caído na casa dos Baba-Levy, seus vizinhos judeus. A menina acredita que provavelmente os

vizinhos não estariam em casa, apesar de ser sábado, o dia do Shabat, já que eles não eram muito praticantes. Em seguida, a mãe tenta desviar o assunto ao falar de como os vidros das janelas não espalharam cacos pela casa depois da explosão.



Figura 42: excerto do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A quarta página fecha essa sequência. Em uma vinheta de tamanho maior, pode-se ver a introdução desse momento: a mãe, de mãos dadas com a filha começa a andar em direção a sua casa (figura 43). O cenário está diferente e o quadrinho se amplia mostrando uma cena que até então não tinha aparecido. Após uma sequência do encontro de mãe e filha com vinhetas sem fundo, apenas com desenho das personagens, uma vinheta maior mostra o cenário de destruição deixado pela explosão. Marjane volta seu olhar aos escombros e percebe algo errado, ela enxerga um bracelete e, ao se aproximar, a garota percebe que esse bracelete ainda está em um pulso mutilado.

Ao ver o bracelete, Marjane o reconhece como sendo o de sua amiga Neda e entende o que aconteceu. A página é composta por cinco quadrinhos (figura 43), todos apenas com narração, sem nenhum diálogo entre as personagens. O primeiro é o maior, está em plano horizontal com o enquadramento em plano geral e funciona como introdução para as cenas que aparecem na sequência; enfatiza os escombros e no meio, em destaque, o bracelete. Em seguida, são apresentados quatro quadrinhos do mesmo tamanho que criam uma narrativa a partir da introdução sugerida pelo quadrinho maior e mostram uma sequência com começo, meio e fim.

O segundo quadrinho da página é bastante parecido com o primeiro e retoma a imagem de mãe, filha e escombros, mas agora a ênfase está nas personagens que mostram um semblante modificado, e o bracelete continua em destaque (o desenho reforça o objeto), apesar de aparecer no canto inferior esquerdo, quase na margem do quadro. Os dois próximos quadrinhos mostram Marjane em primeiro plano, horrorizada ao constatar a morte de sua amiga, o que fica explícito na narração do terceiro quadro: “O bracelete ainda estava preso no... Não sei...”. No quadro seguinte, Marjane aparece tampando os olhos com as mãos, sem acreditar em tudo o que acaba de constatar, num gesto que retrata sua dor e indica seu repúdio em olhar a cena.

Por fim, e como conclusão da sequência, o último quadro está todo pintado de preto, apenas com a legenda “Grito nenhum poderia aplacar meu sofrimento e minha raiva”, comprovando os sentimentos expressados anteriormente pelos gestos de Marjane. A autora decide pela ausência de imagem e de cor provavelmente com o intuito de indicar o nada que transborda a personagem e que se traduz por um quadrinho preenchido de preto. Em consonância com a legenda, o quadro preto revela os sentimentos de Marjane que, de tão intensos diante de todo o absurdo da situação, sequer podem ser expressados por imagens, palavras ou sons.



Figura 43: última página do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A mesma sequência dessas cenas está presente na adaptação fílmica no período compreendido entre os minutos 38'54'' e 40'. Com duração de pouco mais de um minuto, a representação dessa passagem segue a ordem cronológica da HQ, porém grande parte

da narração presente nos quadrinhos foi omitida no filme de animação. Essa cena foi aqui eleita pois é um exemplo de como uma nova mídia pode trabalhar com outro tipo de relação intermediária para construir o sentido da adaptação, como será exposto mais adiante.

Pouco antes dessa cena ser apresentada na adaptação, há uma passagem de Marjane e sua avó no cinema (36'28'') que não existe na HQ e funciona como introdução à cena de horror que a menina está prestes a vivenciar. As duas estão na plateia e assistem a um filme em que uma cidade com moradores orientais está sendo destruída por um enorme monstro (figura 44).



Figura 44: cena do minuto 36'38'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

A cena deixa clara a referência ao filme *Godzilla* (HONDA, 1954) em que o animal destrói a cidade de Tóquio (figura 45). A avó tapa os olhos de Marjane dizendo que ela não deve olhar a cena pois é “feio demais”. Há nesse momento a primeira *referência intermediária* identificada na animação. De acordo com a definição de Rajewsky (2012), esta é uma das três subcategorias da intermedialidade, definida como a referência a uma outra mídia que é evocada ou imitada de acordo com as possibilidades da mídia primeira, ou seja, de acordo com sua midiatividade. A autora cita como um

exemplo possível desse caso particular de intermedialidade a referência feita a um quadro dentro de um filme (RAJEWSKY, 2012, p. 25).



Figura 45: imagem disponível em: <http://4.bp.blogspot.com/-FtTdk2J4NiA/UtrCulRYNgI/AAAAAAAAA1bU/sR5EOpy3014/s1600/3550522-1.jpg>. Acesso em 09 de Dezembro de 2018.

Na cena aqui observada, a referência é entre *produtos de mídias* iguais, o cinema. No filme de da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007), há a referência ao filme *Godzilla* (HONDA, 1954, figura 45). A maneira escolhida pelos diretores da animação para realizar essa referência midiática foi mostrá-la em uma sessão de cinema, ou seja, o produto de mídia, o filme *Godzilla*, foi apresentado na mídia *Persépolis*, filme de animação, copiando a forma original de sua divulgação, como um filme. A diferença é que dessa vez o filme é adaptado à mídia final e se transforma também em um filme de animação.

Ao saírem do cinema, Marjane e a avó caminham pelas ruas cobertas de neve e falam sobre o filme que acabaram de ver. A avó diz: “Ah, que coisa feia esse negócio,

esses japoneses, fora perfurar o ventre com seu sabre e fazer monstros nojentos, não sabem fazer mais nada”. A imagem em plano geral mostra as duas na parte inferior direita da tela, se afastando do cinema, enquanto o destaque está no cartaz do filme, à esquerda, que mostra mais uma vez o monstro soltando fogo pela boca e com a cidade ao fundo. (figura 46).



Figura 46: cena do minuto 36'58'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Em seguida, as duas aparecem de costas caminhando, deixando pegadas na neve por onde passam. O cenário permanece imóvel durante alguns segundos, e uma placa se destaca no canto direito da imagem (figura 47). O que parece ser uma placa de trânsito, para um espectador mais atento e com conhecimento enciclopédico necessário, pode se revelar, na verdade, como uma segunda referência intermediária, agora ao quadro *O Grito*, de Edvard Munch. Dessa vez, a referência é a um produto de uma mídia diferente do cinema - uma tela de pintura - mas aqui ele não é apresentado ao espectador em sua forma original, ou seja, o quadro em si não aparece na animação, mas a forma da placa sugere a imagem do personagem do quadro de Munch.



Figura 47: cena do minuto 37'04'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Pouco mais adiante, aos 38'54'', a cena que se inicia mostra a câmera se aproximando rapidamente da cidade até atingir um edifício (figura 48), criando um efeito que sugere aos olhos do espectador como se fosse uma bomba caindo na rua. Então, a tela fica completamente branca e pode-se ouvir o barulho de uma explosão e de vidros sendo quebrados, o que lembra a passagem vista por Marjane no cinema.



Figura 48: cena do minuto 38'54'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

É preciso notar como a autora constrói um crescendo no desenvolvimento da animação que vai culminar na cena de horror vivida pela garota: o filme *Godzilla* e as palavras da avó horrorizada com a cena vista no cinema, o monstro no cartaz como se estivesse de fato ameaçando a rua em que avó e neta se encontram, a placa da rua que anuncia uma visão assustadora, o deslocamento rápido da câmera e o barulho da explosão, o escuro.

O resultado dessa sequência pode ser visto quando Marjane aparece entre a multidão abrindo caminho para tentar chegar perto do local da explosão. Autorizada pelo policial, a menina percorre toda a rua em que morava, até ficar paralisada diante de toda a destruição. Na figura 49 pode-se ver a menina no momento exato em que para diante dos escombros (que novamente fazem alusão ao filme *Godzilla*). O enquadramento nesse momento é de cima para baixo, em *plano plongé*, o que sugere a impotência de Marjane diante de tudo o que houve.



Figura 49: cena do minuto 39'20'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Na próxima imagem ocorre a inversão de enquadramento: Marjane desaparece e o que aparece na tela é a imagem vista pela menina. São mostrados os escombros desde o chão até seu ponto mais alto, com a câmera subindo progressivamente até o topo do prédio destruído (figura 50). Por apresentar esse movimento, ao final da cena o prédio

está sendo visto de baixo para cima, no plano *contre-plongé*, indicando o tamanho da destruição que ocorreu naquela rua, e reforçando ainda mais a impotência de Marjane.



Figura 50: cena do minuto 39'24'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Marjane é finalmente encontrada por sua mãe. Após se abraçarem e ficarem aliviadas por estarem salvas, a menina quer saber onde a bomba caiu, e sua mãe lhe conta que foi na casa dos vizinhos, os Baba-Levy (figura 53). As duas então saem andando, mas a menina continua olhando para trás, para os escombros da explosão, até que solta a mão de sua mãe. A imagem mostra o rosto de Marjane e um jogo de cores escurece a cena e focaliza um monte de escombros mostrando o braço de sua amiga Neda ainda com o bracelete (figura 51).



Figura 51: cena do minuto 39'51'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Na animação há muito menos narração, principalmente nas partes equivalentes à última página da cena na HQ, apresentada na figura 43, e aqui analisada. Enquanto a sequência de imagens fixas recorre ao uso da linguagem verbal, a adaptação cinematográfica procura explorar o mesmo conteúdo a partir de outros recursos, como a música de fundo, a riqueza dos detalhes dos cenários e o jogo com o plano das imagens e variação dos tons que vão do branco ao preto. A essência da cena, no entanto, continua intacta, ou seja, a *fabula* apresentada é a mesma em ambas as obras. Esta *fabula* passou por duas materializações diferentes, uma vez para a HQ, e outra para o filme de animação. A este processo de encarnação em uma mídia, Gaudreault e Marion (2012) dão o nome de *syuzheticização*.

A adaptação da história para o cinema traz algumas novas possibilidades que estão ligadas à midiaticidade da mídia fílmica. Pode-se destacar, em primeiro lugar, o som do filme. Na cena em questão, percebe-se que o som é um recurso que pode auxiliar no encurtamento da narrativa: a passagem no filme de animação se inicia com o barulho de uma explosão e de vidros sendo quebrados, atrelado ao movimento rápido da câmera (outro elemento importante que só é possível graças às possibilidades técnicas da nova mídia trabalhada). Em seguida, já é apresentada a imagem de Marjane entre a multidão. Toda a narrativa anterior com a explicação do ocorrido e a chegada de Marjane no táxi foi eliminada, ou seja, foi condensada em aproximadamente 5 segundos.

Outros pontos a serem observados entre as duas versões dessa cena são a riqueza de detalhes nos cenários do filme, o oposto do que se vê na HQ, especialmente no

momento em que Marjane e sua mãe se encontram, e a diferença das vestimentas das personagens. Na HQ (figura 52), ambas estão vestidas de preto, com exceção do véu de Marjane, que é branco com bolinhas pretas. Já na animação (figura 53), a menina está toda de preto, incluindo o véu, e sua mãe está de branco com o véu preto, o que realça o contraste entre ela e o cenário acinzentado, como pode ser verificado na comparação a seguir:



Figura 52: excerto do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)



Figura 53: cena do minuto 39'40'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

A expressão facial das personagens nesta cena demonstra tristeza nas duas versões. No entanto, na animação a representação deste sentimento parece ser mais fácil de identificar. Na HQ as duas aparecem lado a lado, a mãe com o braço direito abraçando Marjane. Ambas estão com o olhar triste e o formato da boca voltado para baixo, mas parecem se apoiar uma na outra. Já na animação as personagens aparecem uma de frente para a outra, e a expressão da mãe é bastante diferente. Com as duas mãos no peito e segurando o véu, ela está diante de Marjane, com os olhos fechados e a boca aberta, e com a cabeça curvada para baixo. A filha, por sua vez, está com apenas metade de seu rosto à vista, olhando para a mãe, com a cabeça curvada para cima e com o olhar denotando curiosidade e atenção, ouvindo o relato da mãe sobre as notícias do ocorrido.

Nessa cena, a diferença dos detalhes advém da escolha da autora em não desenhar um cenário de fundo na HQ, já que existia essa possibilidade. Portanto, pode-se concluir que nem tudo o que é apresentado de outra forma na adaptação é fruto das diferentes midiatividades envolvidas; às vezes, trata-se apenas das escolhas do autor da obra. É importante ressaltar que, no caso da adaptação de *Persépolis*, a autora da HQ é também diretora do filme (como já indicado), o que certamente influenciou o resultado final da adaptação.

Por fim, um último aspecto a ser observado nessa cena é a referência intermediária, já explorada no momento do filme *Godzilla* e também na placa de rua que fazia alusão ao quadro de Munch (1893). Na HQ, os últimos três quadrinhos da cena mostram de maneira progressiva o sofrimento de Marjane, sendo o último um quadro todo pintado de preto representando o vazio e a dor imensa que a menina sentiu naquele momento, além da legenda “Grito nenhum poderia aplacar meu sofrimento e minha raiva” (SATRAPI, 2007). Para facilitar a visualização, os três quadrinhos são retomados na figura 54 a seguir.

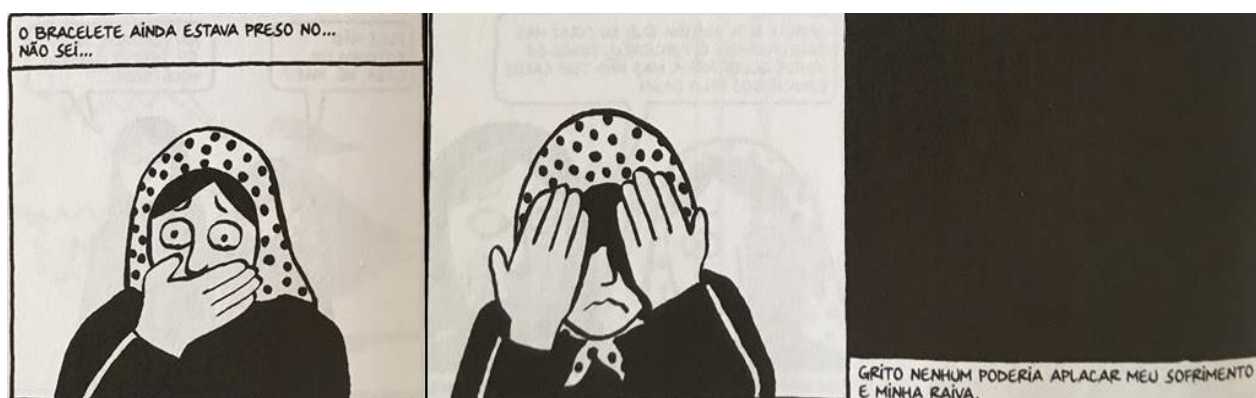


Figura 54: três últimos quadrinhos do capítulo *O Shabat*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

A representação desse trecho no filme de animação não é feita com nenhum diálogo ou narração; Marjane se solta da mão de sua mãe ao ver o bracelete de sua amiga ainda em seu braço, diferentemente da HQ, em que apenas a pulseira aparece. A mão com o bracelete surge branca em contraste com os escombros pretos e cinzas (figura 51, acima) e vai ficando cada vez mais em evidência, o que caracteriza outro recurso próprio da mídia fílmica.

Nesse momento, há um corte para a expressão de Marjane, horrorizada com o que está vendo, e a figura da menina também fica em evidência na medida em que o restante do cenário vai escurecendo (figura 55). A cena termina com um recurso próprio ao cinema que parece esvaziar a cena e o rosto da menina vai sumindo até a tela se preencher totalmente de preto, como na última vinheta da passagem da HQ.



Figura 55: cena 39'55'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Com a cena congelada do modo como apresentada na figura 55, é possível perceber novamente a referência intermediária (RAJEWSKY, 2012) ao quadro *O grito*, de Edvard Munch (1893, figura 56). O modo como Marjane leva as mãos ao rosto e abre a boca (na HQ ela coloca as mãos na boca e em seguida nos olhos) é o que sugere a relação com o quadro. Além disso, também se pode observar os cenários: na obra de Munch (1893) tudo está distorcido e sem forma, e na animação tudo está encoberto pelas cinzas e pela fumaça da explosão, o que acaba de certa forma deixando o cenário não nítido. Essa referência, no entanto, só causará efeito intermediário se o espectador tiver um conhecimento enciclopédico que ativará sua recepção sensorial e evocará a imagem do quadro em questão.

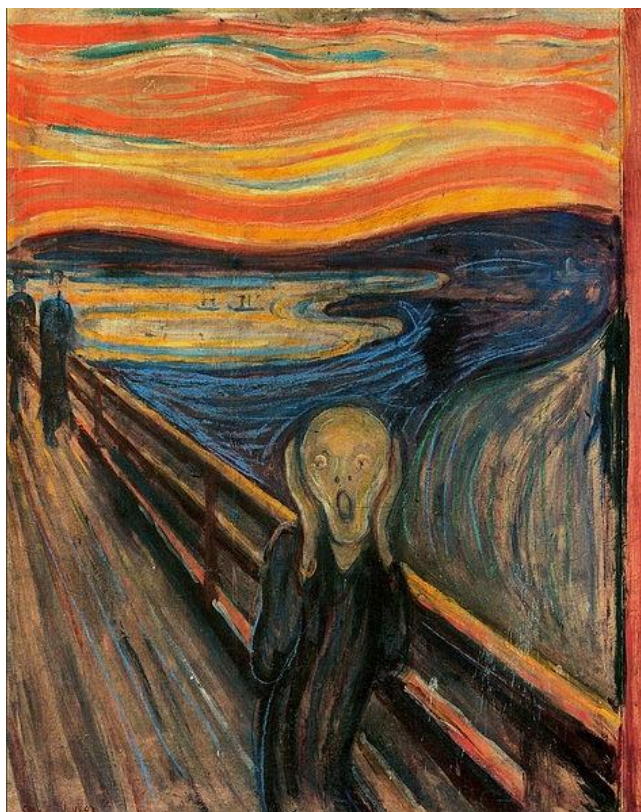


Figura 56: quadro *O grito*, óleo sobre tela, Edvard Munch, 1893.

De acordo com a interpretação do quadro feita por Menezes (1993), Munch quis transmitir a ideia do isolamento do personagem em relação aos outros dois personagens que aparecem ao fundo. Este isolamento, porém, não seria necessariamente físico, mas, sim, em relação aos seus sentimentos, à crise interna que parece atormentar o indivíduo em questão. Menezes chama atenção também para o grito propriamente dito, que seria mudo.

Tanto mais terrível quanto o rosto contorcido é absolutamente silencioso. [...] No conflito entre o desespero do rosto contorcido e o isolamento que lhe é imposto pela total indiferença dos dois homens ao fundo. [...] Esperamos que a pintura grite para nós mas, por mais que forcemos o ouvido, apenas o nada nos atinge. Contraste final da vibração de um indiscutível grito mudo. (MENEZES, 1993, p. 81)

A identificação do quadro de Munch nas cenas em que ocorre a referência intermediária, assim como o filme *Godzilla* na cena do cinema, apesar de não ser essencial, aumenta o campo de significação para o espectador com esse conhecimento. O espectador que identificar a pintura na expressão de Marjane e também na placa de rua

terá mais um referencial para entender o desespero da menina, já que esse também foi o principal sentimento que o pintor parece querer passar em seu quadro.



Figura 57: close das referências intermidiáticas na animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007) e do quadro *O Grito* (MUNCH, 1893)

Na figura 57 é possível visualizar os dois momentos de referência intermidiática ao lado da figura distorcida da pintura de Munch (1893). Como apontado anteriormente, a referência intermidiática não é um artifício que reproduz a obra evocada. Como mostrado no filme de animação, há uma reconstrução de significado a partir da constituição da placa na rua, no primeiro caso, e da expressão de Marjane, no segundo, que sugerem o personagem distorcido do quadro de Munch e evocam o sentimento que o pintor quis conferir à sua obra. No entanto, se o espectador não identificar a referência, seja por não conhecer a obra ou por simplesmente não associar às imagens, seu entendimento da cena do filme não será prejudicado, apenas o campo de criação sensorial será menor.

3.4.3 A cor e a narrativa em *flashback*

A produção cinematográfica conta com a direção de Satrapi e Paronnaud (como já indicado) e apresenta uma narrativa sob forma de *flashback* (como já apontado). De acordo com a autora e diretora, a ideia não era fazer uma transposição exata da obra, mas sim um produto diferente e, conseqüentemente, independente do anterior. A HQ não conta, em nenhuma de suas versões, com a numeração de páginas, mas está organizada na versão brasileira em 39 capítulos, como apontado anteriormente. O filme, por sua vez, tem 95 minutos e traz várias das passagens apresentadas na HQ, outras inéditas, assim como cenas que foram retiradas na adaptação. Ao longo de todo o filme de animação, por quatro vezes as cenas se tornam coloridas, fato que não ocorre em nenhum momento na HQ.

A primeira se encontra logo no início, passada a abertura em preto e branco, quando Marjane chega ao aeroporto *Orly Sud*, em Paris, e passa pela fila de imigração. Mesmo já estando na França ela mantém seu véu, não se desligando de suas raízes nesse primeiro momento e sentindo-se uma estrangeira no novo país. Quando chega sua vez na fila, Marjane fica sem reação ao ser questionada sobre sua passagem e seu passaporte (figura 58).



Figura 58: cena do minuto 02'41'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Em seguida, ela se senta em um sofá e acende um cigarro, ainda no aeroporto. O céu atrás de Marjane se escurece e apenas a sua imagem permanece colorida, até que ao fundo ouve-se uma voz feminina dizendo “Marji, pare de correr”. Nesse momento, a menina entra correndo na cena e há o encontro (único em toda a animação) das duas versões de Marjane na mesma tela: uma em sua versão atual, com 24 anos, e outra quando criança, aos 6 anos de idade. A figura 59, já apresentada nessa subsecção, é agora retomada e ilustra a transição do momento atual para o primeiro *flashback*.



Figura 59: cena do minuto 03’01’’ da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Entre os momentos 02’58’’ e 03’18’’ há a cena de Marjane, ainda criança, no aeroporto de Teerã com sua família reencontrando alguém que acabava de chegar de Paris. Essa passagem já é totalmente em preto e branco e a versão adulta da protagonista não aparece mais. O minuto 03’19’’ marca o início da narração em primeira pessoa, com a frase: “Eu me lembro que nessa época eu levava uma vida tranquila e sem histórias. Uma vida de menina”.

Na HQ a narrativa se inicia já no primeiro quadrinho, no capítulo *O véu*, com Marjane se apresentando ao leitor, como pode se verificar na figura 60, também já apresentada anteriormente e agora retomada para facilitar a visualização. Diferente da

animação, a HQ não conta com diálogos ou alguma introdução¹⁶ nesse momento: a narrativa em primeira pessoa já é o primeiro contato que o leitor tem com a história, depois do título do capítulo.



Figura 60: excerto do capítulo *O véu*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

É já nesse primeiro quadrinho que o leitor identifica a narrativa em primeira pessoa. A legenda, que começa com “Essa sou eu...” deixa claro que a identidade da narradora é também a da personagem desenhada. Essa identificação preenche a quarta categoria proposta por Lejeune (2014) para que uma narrativa seja considerada autobiográfica.

As primeiras páginas da HQ são dedicadas à apresentação dessa personagem, que será nomeada pela primeira vez como Marji, ainda no primeiro capítulo. No decorrer da história, o leitor percebe que Marji, na verdade, é uma espécie de apelido carinhoso ou diminutivo do nome Marjane, e então a identificação autora/narradora/personagem se completa. A narrativa em prosa e a temática da HQ (a vida de Marjane) são perceptíveis

¹⁶ Como mostrado anteriormente, a versão da HQ utilizada nessa pesquisa conta com três páginas de introdução, que não estão presentes na versão francesa. No entanto, essa introdução não se refere à história de Marjane, mas sim ao contexto histórico do Irã, e por isso não foi considerada nessa análise.

desde a primeira página e, juntamente com a identificação mencionada, todos esses elementos dão ao leitor a certeza de que está diante de uma autobiografia.

Na animação, as mesmas características podem ser encontradas: a primeira frase narrativa também conta com o pronome *eu*; a transição da imagem da versão atual de Marjane para sua versão garotinha sugere que é a moça que narra a história; logo na primeira frase já se percebe a temática da narrativa (“Eu me lembro que nessa época...”); o apelido Marji também é empregado no início, relacionando a personagem à diretora do filme.

A narrativa se desenvolve misturando diálogos e narração em primeira pessoa, sempre com as imagens em preto e branco. A próxima cena colorida acontece no minuto 43’32’’ e é bem mais curta que a primeira. Marjane adulta ainda está no aeroporto, como se estivesse esperando algo acontecer. A cena aparece logo após o *flashback* de sua partida para a Áustria, e há o corte para o aeroporto de Paris e a imagem se torna colorida. Marjane está sentada ao lado de algumas pessoas e decide tirar o véu e, mais uma vez, acender um cigarro. Novamente se inicia uma narração e a imagem dela colorida vai se misturando com o cenário em preto e branco, indicando a volta para a história do passado (figura 61). A cena inteiramente colorida dura apenas 34 segundos, e a mistura do colorido com o preto e branco é embalada pela volta da narração: “E a Europa se abriu pra mim. Não exatamente como eu imaginava”.



Figura 61: cena do minuto 44’07’’ da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

A terceira cena colorida acontece na volta de Marjane ao Irã. Depois de ter passado por diversas dificuldades em seu período de exílio, a jovem, então com 18 anos, viveu por aproximadamente um mês nas ruas, até acordar no hospital desamparada e decidir voltar para casa. A cena em cores é bastante breve, dura apenas 23 segundos, a partir do momento 1h03'32''. Marjane aparece dessa vez tomando um café, ainda no aeroporto de Paris, e a narração continua contando como foi seu primeiro dia de volta ao Irã (figura 62).



Figura 62: cena 1h 03'51'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Como apontado anteriormente, na HQ não há a presença de cenas coloridas. Tudo o que aparece em cores na animação, portanto, não é visto nos quadrinhos. Nesse sentido, pode-se dizer que a narrativa na HQ é construída de maneira mais linear, pois não há a alternância entre passado e presente, verificada por quatro vezes na adaptação. A primeira cena colorida, logo no início da animação, marca o primeiro *flashback* entre presente e passado (Marjane adulta), diferente do início da HQ, que começa pela infância da personagem. As duas cenas seguintes coloridas são bastante breves e não apresentam diálogo ou qualquer fala da versão adulta de Marjane. Esses momentos na HQ não são sinalizados de nenhuma forma.

A quarta e última vez em que o filme de animação ganha cores é a partir do momento 1h32', já na cena final. Nesse momento Marjane já é adulta e opta por deixar de vez o seu país e se mudar para a França. Finalmente a história deixa de ser contada em *flashbacks* e passa para o momento presente da personagem. Ao sair do aeroporto, as imagens tornam-se coloridas e ela entra em um táxi, olhando para trás, pela janela do carro (figura 63).



Figura 63: cena 1h 32' 02'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

O desfecho da animação se inicia no momento 1h29'21'', logo após Marjane anunciar ao marido sua decisão de ir embora. A paisagem da cidade vista do alto em plano geral (figura 64) é o cenário para a narração de Marjane, que começa dizendo: “O momento de partir chegou. Decidi ir à França”. A partir de então, começa a sua despedida do país. Primeiro, a viagem ao mar Cáspio que faz com sua avó; depois a visita ao túmulo do avô e a promessa de que ele se orgulharia da neta; e então a visita à prisão onde seu tio Anuch havia sido executado (passagem mostrada no início da HQ, no capítulo *As ovelhas*).



Figura 64: cena do momento 1h29'31'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

A mesma passagem é mostrada na HQ em uma página com 6 vinhetas (figura 65). Até este ponto, uma primeira diferença pode ser observada: na animação não há menção aos últimos momentos felizes vividos por Marjane e seus pais no Irã, já pensando na despedida, como é mostrado no quinto quadro da penúltima página da HQ (figura 65). O segundo quadrinho dessa página mostra Marjane e sua avó em primeiro plano, ambas de perfil, com o vento balançando seus véus e cabelos e o mar Cáspio ao fundo. Essa imagem de Marjane foi a escolhida para ilustrar a capa da HQ na versão brasileira aqui utilizada (figura 66).



Figura 65: penúltima página do capítulo *O fim*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)



Figura 66: comparação do excerto do capítulo *O fim* e capa da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007) e da capa da versão brasileira (2007)

Na animação, após as cenas de despedida do país, há um corte da cena para o aeroporto de Teerã, onde estão presentes Marjane, seus pais e sua avó. A família se despede de maneira emocionada e Marjane logo se distancia. A imagem de sua avó vai ganhando destaque na cena, e sua expressão é tranquila, ela sorri discretamente, mantendo o olhar firme (figura 67).



Figura 67: cena do minuto 1h31'18'' da animação *Persépolis* (SATRAPI, PARONNAUD, 2007)

Na HQ, a última página mostra a cena do aeroporto (figura 68), em que também estão presentes Marjane, seus pais e sua avó. A despedida é emocionante, todos aparecem chorando, mas Marjane se mantém firme em sua decisão, orientada pela mãe a nunca mais voltar ao Irã. No último quadro da página, o leitor recebe a informação de que, depois dessa despedida, Marjane e sua avó se viram apenas mais uma vez, em março de 1995, tendo a avó falecido em janeiro de 1996. Após essa informação, a legenda se encerra com a frase “A liberdade tem seu preço”. Este último quadro mostra Marjane já distante acenando para os pais, que respondem ao gesto ao lado da avó, que aparece de costas para a neta, dessa vez ela está chorando.



Figura 68: última página do capítulo *O fim*, da HQ *Persépolis* (SATRAPI, 2007)

Na versão adaptada para animação, o reencontro de Marjane com sua avó ganha novo formato e interpretação. O espectador recebe a informação de que aquela despedida no aeroporto representou a última vez em que as duas se viram, uma vez que a avó teria morrido pouco tempo depois. No entanto, a frase final da HQ “A liberdade tem seu preço” é mantida.

Ao contrário da HQ, o filme de animação não tem nessa despedida a sua última cena. Marjane aparece realizando os trâmites necessários de sua viagem e em seguida desembarcando no aeroporto *Orly Sud*, em Paris. Neste momento (1h32'), a imagem se torna colorida, como pode ser visto na figura 63, acima.

Para entender melhor a opção entre o preto e branco total da HQ e a inserção de imagens coloridas no filme de animação, buscamos em uma entrevista de Satrapi algumas pistas para elaborarmos nossas considerações.

Na entrevista ao site *Cuverville*, Satrapi é questionada a respeito da opção pelo preto e branco em suas HQs¹⁷, e diz o seguinte:

Le noir et blanc et le contraste ont une importance énorme dans votre œuvre. Pourriez-vous nous en parler?

Dans la bande dessinée, contrairement à l'illustration, les dessins font partie de l'écriture. Ils ne viennent pas accompagner un texte déjà existant, les deux fonctionnent ensemble. A ma connaissance c'est le seul médium qui marche comme ça. Et si vous ajoutez de la couleur, des décors ou autres, ce sont des codes supplémentaires qui changent le rythme de lecture du livre. Voilà donc une première raison pour laquelle je choisis le noir et blanc: parce que mes histoires sont souvent très bavardes, et si le dessin est lui aussi très bavard, cela peut devenir excessif. J'essaie d'obtenir une harmonie, je mise sur l'expression et préfère zapper le reste, les choses vraiment secondaires. Et puis j'adore l'esthétique du noir et blanc dans tous les domaines, films ou photos par exemple. Pour moi, les meilleures œuvres du monde sont les gravures sur bois de Félix Vallotton. Je ne prétends pas du tout faire la même chose que lui, mais c'est une sorte d'idéal vers lequel je veux tendre. Enfin, avec un dessin en noir et blanc vous n'avez aucune possibilité de bluffer. J'ai fait beaucoup de dessins pour la presse, pas en France mais ailleurs, et des compositions parfois très moches en noir et blanc tenaient grâce à la couleur. Ce qui ne veut pas dire que toutes les bandes dessinées en couleur trichent, loin de moi ce genre de pensée, mais avec le noir et blanc la problématique se pose autrement. Vous ne pouvez pas compter sur la couleur pour tenir la

¹⁷ Além de *Persépolis*, Satrapi tem outras HQs publicadas também em preto e branco, entre as quais podemos citar *Broderies* e *Poulet aux Prunes*, ambas publicadas no Brasil também pela Companhia das Letras.

*composition. Je trouve que c'est un défi un peu plus difficile et ça me plaît.*¹⁸

Pode-se perceber pela sua resposta que um dos motivos que levam a autora a adotar o preto e branco é o desafio da criação, uma vez que textos verbais e imagens têm a mesma importância na composição das HQs. De acordo com Satrapi, as cores auxiliam no processo de criação e interpretação da HQ, são uma característica a mais para ser observada pelos leitores, e não tê-las no desenho pode ser uma dificuldade, um artifício a menos na representação de uma história. Segundo a autora, por considerar sua narrativa muito “loquaz”, o preto e branco ajuda a evitar o excesso, harmonizar os elementos multimodais da HQ e encontrar a estética que tanto lhe agrada em mídias realizadas nessas duas cores.

Ainda na mesma entrevista, a autora conta um pouco sobre o processo de criação da animação *Persépolis*, onde decidiu manter o preto e branco, como já mencionado anteriormente. Satrapi fala sobre o processo de criação de um roteiro adaptado, e suas expectativas com o filme:

Pour moi c'était très difficile d'imaginer un scénario, la narration est vraiment différente. Une bande dessinée n'est pas un story-board. On a donc écrit autre chose, c'est une adaptation mais pas une transposition. Peu importe le résultat du film, qu'il soit bon ou mauvais — on va faire de notre mieux quand même —, parce que pendant deux ans on aura appris un nouveau métier,

¹⁸ Entrevista concedida ao site Cuverville: <http://www.cuverville.org/spip.php?article43192>. Acesso em 06 de Julho de 2018. “O preto e branco e o contraste têm uma importância enorme na sua obra. Você poderia nos falar mais sobre isso?”

Nas histórias em quadrinhos, contrariamente às ilustrações, os desenhos fazem parte da escrita. Eles não vêm para acompanhar um texto já existente, os dois funcionam juntos. Pelo que me consta é a única mídia que funciona assim. E se acrescentamos cores, os cenários, entre outros elementos, são códigos suplementares que mudam o ritmo de leitura do livro. Eis então uma primeira razão pela qual eu escolho preto e branco: porque minhas histórias são sempre muito tagarelas, e se o desenho também o for, isso pode se tornar excessivo. Tento obter harmonia, aposto na expressão e prefiro eliminar o resto, as coisas realmente secundárias. E também adoro a estética do preto e branco em todas as áreas, filmes ou fotos, por exemplo. Para mim, as melhores obras do mundo são as gravuras sobre madeira de Félix Vallotton. Eu absolutamente não pretendo fazer a mesma coisa que ele, mas é um tipo de ideal no qual quero me espelhar. Enfim, com um desenho em preto e branco não há nenhuma possibilidade de blefar. Fiz muitos desenhos para a imprensa, não na França, mas em outros lugares, e composições às vezes bem feias em preto e branco ganhavam vida em cores. O que não quer dizer que todas as HQs coloridas trapaceiam, longe de mim esse tipo de pensamento, mas com o preto e branco a problemática se coloca de outra forma. Não se pode contar com a cor para sustentar a composição. Acho que é um desafio um pouco mais difícil e isso me agrada.” (Tradução nossa).

*on n'aura donc pas perdu de temps. Ça m'enlève tout le stress du boulot.*¹⁹

Sendo assim, fica claro que a HQ e o filme são, até mesmo para a autora, obras bastante diferentes e distintas, ela afirma que se trata de uma adaptação e não de uma transposição. A opção por manter na animação o preto e branco se justifica pela preferência pessoal de Satrapi e pela possibilidade de “tirar todo o estresse do trabalho” que a adaptação feita em dois anos poderia causar, mas a utilização de cores em determinadas cenas transparece a independência entre as versões, e é apenas uma das diferenças entre elas.

O fio condutor narrativo é marcado de maneiras diferentes entre as obras, sendo a animação constituída através de *flashbacks* e a HQ com uma narração linear, mas ambas em primeira pessoa. A presença de cenas coloridas na adaptação marca a alternância entre passado e presente, que indicam os *flashbacks*, uma forma diferente de conduzir a narrativa. Apesar de as cores também poderem ser expressas nos quadrinhos, Satrapi optou por manter a história toda em preto e branco (uma das características do movimento *Oubapo*), que, segundo a autora, ajudou a evitar excessos e a construir harmonicamente a narrativa da sequência fixa.

Pudemos constatar que ainda que a *fabula* seja a mesma, o modo de contá-la foi diferente. O processo de adaptação da obra-fonte (HQ) para a obra-alvo (animação), através de meios intermediais, resultou em um novo produto, criando a partir da mídia HQ uma nova mídia, o filme de animação. A midiatividade do cinema permitiu a Satrapi e Paronnaud encontrarem um novo modo de apresentar a narrativa, sem descaracterizá-la quanto ao seu caráter autobiográfico. A introdução de algumas cenas coloridas marcando momentos de *flashback* colaborou para a construção cronológica da narrativa a partir de lembranças da narradora, artifício de que só foi possível lançar mão por causa das características próprias da mídia alvo.

¹⁹ “Para mim era muito difícil imaginar um roteiro, a narração é realmente diferente. Uma HQ não é um *storyboard*. Então nós escrevemos outra coisa, trata-se de uma adaptação mas não de uma transposição. Pouco importa o resultado do filme, que seja bom ou ruim – nós vamos fazer o nosso melhor, mesmo assim -, porque em dois anos nós teremos descoberto um novo trabalho, nós não teremos perdido tempo. Isso me tira todo o stress do trabalho.” (Tradução nossa).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A transposição midiática de qualquer texto implica certas dificuldades para seu realizador. A proposição da *fabula* em outra linguagem e mídia impacta, necessariamente, cada aspecto da narrativa uma vez que representa uma modificação do próprio repertório de recursos narrativos disponíveis.

No caso aqui apresentado, o primeiro texto já contava com uma linguagem multimodal, assim como a obra adaptada. A autora da HQ é também diretora do filme de animação, outro fator que pode ter facilitado a transposição. No entanto, pôde-se verificar que, apesar das semelhanças de recursos multimodais, há elementos originais na adaptação, tornando-a, sem dúvida, uma obra nova e independente da primeira. A própria autora declarou em entrevista citada acima que, ao pensar a adaptação junto de Paronnaud, a ideia não era fazer uma simples transposição da história.

A versão em HQ foi a escolhida por Satrapi, em um primeiro momento, para retratar sua história pessoal. Dentre as possibilidades dessa mídia, a autora fez algumas escolhas, entre as quais podemos destacar o tipo de traço utilizado nos desenhos, a opção pelo preto e branco e seu preenchimento e a publicação original em quatro volumes sequenciais. Já na adaptação para o cinema, outras possibilidades surgiram, como a opção por fazer uma animação com os traços gráficos da HQ e por manter o preto e branco em grande parte do filme de animação, além da escolha dos dubladores de cada personagem e, no caso do cinema, não caberia a realização de quatro partes para contar essa mesma história, já que a tendência nos filmes é que as mesmas cenas sejam apresentadas de maneira mais sucinta e rápida.

Nessa dissertação, após a apresentação dos conceitos teóricos fundamentais para a presente pesquisa e o levantamento de algumas características de HQs e filmes de animação, fez-se a análise das duas versões de *Persépolis*, comparando alguns de seus trechos, com foco nos seguintes aspectos: i) a influência da avó de Marjane em sua vida,

marcada pela presença de flores de jasmim; ii) os casos de referência intermediática observados na adaptação; iii) a construção do fio condutor narrativo em *flashbacks* na adaptação, através da presença de algumas cenas coloridas.

Sobre a relação de Marjane com a avó observou-se que o jasmim, que exerce papel fundamental em algumas cenas entre as duas, aparece marcando o início e o final da adaptação, o que não acontece na HQ. A simbologia da flor, principalmente na cultura oriental, ainda reforça a relação entre avó e neta, como foi abordado na análise.

Ao longo da adaptação, selecionamos uma sequência em que foram observadas três referências intermediáticas, conceito proposto por Rajewsky (2012) para apontar uma das possibilidades de intermedialidade. A primeira referência é ao filme japonês *Godzilla* (HONDA, 1954) e as outras duas ao quadro *O grito*, de Edvard Munch (1893). Verificou-se, no entanto, que sua identificação não é indispensável para a compreensão da cena ou da obra como um todo, apesar de enriquecer a interpretação da passagem.

O fio condutor narrativo na adaptação é constituído pela alternância de *flashbacks* com o momento presente de Marjane, indicado sempre pelas cores das cenas. Todas as passagens coloridas acontecem dentro do aeroporto de Paris, depois que a jovem decide exilar-se pela segunda vez (a primeira foi com 14 anos, por decisão de seus pais, quando a menina passou quatro anos em Viena). As deixas dos *flashbacks* para as cenas coloridas também sempre são marcadas pelo espaço físico, um aeroporto. Ao final, quando se encerram os *flashbacks*, a animação torna-se colorida novamente e Marjane deixa o aeroporto, o que determina o final do filme e o tempo presente da animação.

Foi analisado, portanto, um caso de adaptação em que se observou o processo de intermedialidade de um hipotexto, a HQ, a um hipertexto, o filme de animação. A *fabula*, conceito proposto por Gaudreault e Marion (2012), neste caso foi a história da vida de Marjane Satrapi, que optou por expressar-se através dos quadrinhos em um primeiro momento. Ao ser materializada, a *fabula* passou pelo primeiro processo de *syuzheticização*, gerando a HQ. Mais tarde, a mesma *fabula* foi submetida a uma nova *syuzheticização*, dessa vez para a mídia animação. Certos trechos foram mantidos na adaptação, mas mesmo estes foram expressos de maneira diferente da apresentada no hipotexto, respeitando a midiaticidade em questão.

O estudo de uma adaptação é altamente complexo, pois há inúmeras possibilidades de observação. Nos limites deste trabalho, decidiu-se por uma perspectiva intermediática, com o intuito de observar a construção da narrativa e alguns trechos

específicos da história em outro contexto, considerando, principalmente, o processo intermediário. Este é apenas um dos caminhos possíveis para se estudar uma adaptação, e espera-se que muitas outras perspectivas sejam traçadas a partir das contribuições aqui apresentadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros e artigos

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARTHES, R. *O rumor da língua*. Tradução: Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BOUTIN, J. F. *De la paralittérature à la littérature médiatique multimodale: une évolution épistémologique et idéologique du champ de la bande dessinée*. In: LEBRUN, M., LACELLE, N., BOUTIN, J. *La littérature médiatique multimodale*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012.

CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos: um estudo abrangente de arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.

CLÜVER, C. *Inter Textus / Inter Artes / Inter Media*. In Aletria, jul.-dez. 2006, p. 11-41.

ECO, U. *Quase a mesma coisa*. Tradução: Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ELLESTRÖM, L. *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade*. org.: A. C. M. Domingos, A. P. Klauck e G. M. G. de Melo. Tradução e colaboração: R. E. Guimarães *et al.* Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

FEIJÓ, M.. *O prazer da leitura*. São Paulo: Editora Ática, 2010.

FIELD, S. *Roteiro: Os fundamentos do roteirismo*. Tradução: Alice Leal. Curitiba: Arte & Letra, 2014.

GAUDREAULT, A., MARION, P.. Transescritura e midiática narrativa: Questões de intermedialidade. Tradução de Brunilda T. Reichmann e Anna Stegh Camarati. In: DINIZ, T. F. N. (org.). *Intermedialidade e estudos interartes*. Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 107-128.

GENETTE, G. *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.

GERVAIS, A. *De l'intertextualité*. In: *Intertextualité, Interdiscursivité et Intermédialité*. Québec: Les Presses de l'Université Laval. 2009.

GROENSTEEN, T. *Ce que l'Oubapo nous révèle de la bande dessinée*. Paris: Neuvième Art, n. 10, 2004.

_____. *Un objet culturel non identifié*. Espagne : Éditions de l'AN 2, 2006.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Tradução: André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

IMPELLUSO, L. *La nature et ses symboles*. Traduit de l'italien par Dominique Férault. Paris: Éditions Hazan, 2004.

LEJEUNE, P. *O Pacto autobiográfico: de Rousseau à internet*. Tradução: Jovita Maria Gerheim Noronha, Maria Inês Coimbra Guedes. 2. ed. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2014.

MENEZES, P. R. A.. A pintura trágica de Edvard Munch: um ensaio sobre a pintura e as marteladas de Nietzsche. *Tempo Social*; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 5(1-2): 67-111, 1993.

NOGUEIRA, L. *Manuais de cinema II: Gêneros cinematográficos*. Covilhã: LabCom Books. 2010.

RAJEWSKY, I.. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. Tradução de Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. N. (org). *Intermedialidade e estudos interartes. Desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2012. p. 15 – 45.

SEGER, L. *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. Tradução de Andrea Netto Mariz. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2007.

STAM, R.. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do desterro*, Florianópolis, nº 51, p. 19 – 53, 2006.

Dissertações e teses

CARNEIRO, M. C. S. R.. *A metalinguagem em quadrinhos: estudo de Contre la Bande Dessinée de Jochen Gerner*. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Maria Amorim de Alencar. Tese em Ciência da Literatura (Universidade Federal do Rio de Janeiro). 2015.

SOUSA, M. S. F. N.. *A narrativa na encruzilhada: a questão da fidelidade na adaptação de obras literárias ao cinema*. Orientador: Prof. Dr. Nelson Zagalo. Dissertação em Ciências da Comunicação. (Instituto de Ciências Sociais – Universidade do Minho). 2010.

HQs e filmes

HONDA, I. Godzilla. [filme]. Produção: Tomoyuki Tanaka. Nagoya: Toho, 1954. P/B, 96 min., som.

MAROH, J.. *Azul é a cor mais quente*. São Paulo: Martins Editora, 2013.

SATRAPI, M. *Persépolis*. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. *Broderies*. Paris: L'Association. 2003.

_____. *Poulet aux Prunes*. Paris: L'Association. 2004.

_____; PARONNAUD, V.. *Persépolis*. [Filme]. Produção e direção de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Paris, Sony Pictures Classics, 2007. Cores e P/B, 95 min.,som.

SPIEGELMAN, A. *Maus: a história de um sobrevivente*. 7. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.